

ANÁLISIS: LOS MEJORES PROGRAMAS DE COMBATE AÉREO

**650
PESETAS**

pcmanía

MICRO

AÑO II REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES PC Y COMPATIBLES **Número 3**



PREVIEWS

Así serán...

COMANCHE

**Acepta
el desafío
de la simulación
más real
de la historia**

**SPACE QUEST I
CAR & DRIVER**

ARTE DIGITAL

**DISNEY
ANIMATION
STUDIO**

**CÓMO LLEGAR
AL FINAL DE...**

**ROME AD 92
THE LEGEND OF
KYRANDIA**

2
DISCOS



**6
MEGAS
DE
INFORMACIÓN**

ALTA DENSIDAD

**LAS 7 MEJORES
DEMOS DEL MOMENTO**
ALONE IN THE DARK
KYRANDIA
LUIGI & SPAGHETTI
DISNEY ANIMATION
CAMPAIGN
JOE & MAC
CRAZY CARS III



HOBBY PRESS

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Autoedición
Carmen Santamaría

Redactor Jefe
Javier de la Guardia
Redacción
Francisco J. Gutiérrez
Francisco Delgado
Susana Herrero
Oscar Santos
Enrique Ricart
Anselmo Trejo
José C. Romero (Traducciones)
Secretaría de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Eva Hoogh (Alemania)

Colaboradores
Fernando Herrera
Pedro J. Rodríguez
Manuel Garrido
Diego Gómez
Juan J. Fernández
Juan A. Pascual
Javier Rodríguez

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira, Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel. 747 33 33

Distribución
Coedis, S.A. Molins de Rei (Barcelona)
Tel. : (93) 680 03 60

Esta publicación es miembro de la
Asociación de Revistas de Información

PCMANÍA no se hace necesariamente
solidaria de las opiniones vertidas
por sus colaboradores en los artículos
firmados.
Prohibida la reproducción por cual-
quier medio o soporte de los conteni-
dos de esta publicación, en todo o en
parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-34844-92

Esta Revista se imprime en Papel
Ecológico Blanqueado sin cloro.

SUMARIO

AÑO II - Nº 3 ENERO 1993

EN ESTE NÚMERO...

PREVIEW



CAR & DRIVER Si estabas deseando sentir lo mismo que los poseedores de un Porsche 959 a 200 kilómetros a la hora por las carreteras americanas, éste va a ser tu programa favorito durante mucho, mucho tiempo.

ARTE DIGITAL THE ANIMATION STUDIO



Las secretos de los dibujos de Disney al descubierto, con este programa para realizar animaciones.

4 PRIMERA LÍNEA Todo cuanto acontece en el panorama del software mundial, reflejada en estas páginas para que estéis a la última sin maveros de casa.

10 PREVIEW Rager Wilco ha renacido, como el ave fénix, en «Space Quest I» la primera parte de sus aventuras que va a ser reeditada en VGA 256 colores, grandioso audio y en perfecta castellana.

14 CÓMO SE HACE Entrate de cómo se realizó el doblaje de la banda sonora de «Leather Goddesses of Phobos 2».

A EXAMEN



TARJETAS DE SONIDO

Si todavía no tienes una tarjeta de audio para tu ordenador, te estás perdiendo un mundo de infinitas posibilidades en tus programas favoritos. En estas páginas encontrarás todos los datos necesarios para que elijas la que más te conviene, según tus necesidades y tu presupuesto.



ANÁLISIS

LOS DIEZ MEJORES SIMULADORES

Nuestra especialista ha trabajado a fanda para presentaros este completo informe. ¿Se puede volar en un PC? ¿Cuál es el mejor programa para comenzar?

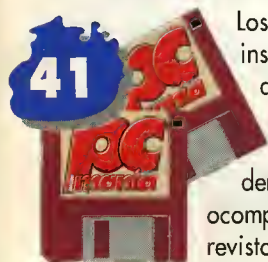


EN PORTADA...



«Comanche», un helicóptero de última generación que ha visto sus capacidades trasladadas al PC, en un revolucionario simulador que vuela sobre nuestra portada.

ALTA DENSIDAD



Los instrucciones de los 2 discos de alta densidad que acompañan o lo revisito y que en este número incluyen lo friolero de siete demos. ¡Nos seguimos superando mes o mes!

PRIMER CONTACTO

THE HUMANS



Los humanos de Miroge han venido y nadie sabe cómo ha sido. Excepto los que leáis o fondo esta sección en lo que os contaremos lo primero que hay que hacer para meterse de lleno en un orcode así perfecto.

CÓMO LLEGAR AL FINAL DE...



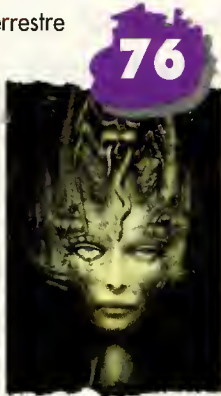
ROME A.D. 92

Todo lo que necesitas sobre poro dejar de ser un esclavo y convertirte en emperador de Romo, en este interesante programa de estrategia que llevo la historia, de forma omeno, a nuestros pontollos.

FLASHBACK

DARKSEED

Lo invasión extraterrestre de los lodrones de cuerpos fue uno de los lanzamientos más fuertes del año 92 y seguro que todavía no sabes en qué acabo la oventura.



El tercer número de PCMANIA es todavía más importante que los anteriores. ¿Por qué? Porque nos hemos esforzado especialmente en comenzar el año con mejor pie y eso que vuestros cortos y llamados dicen que hemos acertado en casi todos nuestros planteamientos. El así es por-

que, por supuesto, nunca llueve o gusto de todos e intentaremos corregir algunas pequeños errores que se nos habían pasado y que pensamos ya están solucionados en este número. Importante porque hablamos de «Comanche» que ya le teníamos ganas, de «Cor & Driver», de «Spore Quest I» y de tantos otros que no nos cobraban en este editorial. Todos son grandes juegos, como grandes son los esfuerzos que nos cuesta presentaros mes tras mes las novedades más importantes de este mundo del PC. Continúa subiendo la cuota de mercado de nuestro ordenador favorito y los programas cada vez van mejorando. Pruebo de ello es «Leather Goddesses of Phobos 2» que ha sido doblado al castellano por actores profesionales y su productor nos cuenta cómo se llevó a cabo el proceso. Y tampoco dejaremos de lado o los grandes que no han perdido actualidad porque lleven ya tiempo a lo viento, el más claro ejemplo es «Darkseed» cuya solución completa os presentamos en la sección de flashback. «The Legend of Kyrandia» y «Rome A.D. 92» también han sido destripados por nuestros expertos redactores y están listos para que os cobéis con ellos en un "pis pos". Y tiene que ser así porque nos esperan interesantes novedades en los próximos meses. No tenéis más que leer nuestros páginos de noticias para daros cuenta de ello, y ni vosotros ni nosotros debemos faltar o lo cito con nuestro ordenador. Hasta el mes que viene.

45 PIXEL A PIXEL Continúa nuestra sección dedicada o los artistas del rotón y del programa de dibujo. ¡A ver si sois capaces de repetir las obras maestras que este mes os presentamos!

46 PANTALLA ABIERTA «Microprose Golf», «Eco Quest», «Curse of Enchantment» y muchos más, analizados por lo afilado pluma de nuestros expertos. Mención especial poro «Eye of the Beholder», un clásico de los juegos de rol presentado en directo por George MacDonald el responsable del proyecto en S.S.I.

62 CÓMO LLEGAR AL FINAL DE... «The Legend of Kyrandia», una mágica oventura que abre un infinito mundo poro ser explorado, con nuestra ayuda, de principio o fin.

69 PC SHOP Amplía tu PC con utilidades de software, hardware y todo lo que puede convertir al ordenador en uno más quino de primera categoría.

75 CARTAS AL DIRECTOR Se abre el debate. La polémica clónica frente a marcos desde vuestro punto de vista.

81 ESTO TIENE TRUCO Acabamos con todo lo ocoable en cada juego; enemigos, armas..., con nuestros trucos serás invencible. Los obstáculos que un día te hicieron abandonar serán ahora, desde esta sección, historia.

82 CONSULTORIO Todos los programas tienen algún secreto por descubrir. Vosotros preguntáis escribiéndonos vuestras dudas y nosotros contestamos o través de nuestro equipo de especialistas que se encarga de solucionar vuestras dudas. Así de simple y efectivo.

PRIMERA LÍNEA



Barbarie Deportiva

Parece que los juegos al estilo de «Speedball» están haciendo fortuna en nuestros ordenadores. En breve vamos a tener ocasión de disfrutar de un nuevo producto de este apasionante género. Se trata de «Beast Ball», una encarnizada batalla pseudo-deportiva que Teque pone a disposición de los usuarios de PC y Amiga. La clave del juego está en saber combinar la habilidad técnica con



la fuerza bruta para marcar más goles que el rival. Las escenas de lu-

cha tienen como objetivo debilitar al bando contrario "eliminando" a uno de sus jugadores. El problema está en que mientras os enzarzáis en la pelea podéis recibir una buena sarta de goles, con lo que vuestra ventaja numérica os servirá de poco.

Podéis jugar contra otra persona o contra la máquina. En este caso, observaréis que cada uno de vuestros rivales tiene un estilo de juego diferente. Este abarca desde la pura brutalidad hasta la técnica más depurada, como indican sus propios nombres: Asesinos, Cobras, Aligátors, etc.



Ambición de Riqueza

Millennium trae a nuestros PCs «Diggers», una sugerente mezcla de arcade y estrategia que en muchos aspectos nos hará recordar a los archiconocidos «Lemmings». El programa plantea como objetivo apoderarse de todos los recursos mineros de un planeta imaginario, en lucha contra una compañía rival que compite por el mismo objetivo. Al comienzo de la partida será posible elegir entre cuatro razas de

mineros, cada una con sus propias características y estilo de juego.

Entre los recursos a nuestra disposición se encuentra la excavación de minas, la colocación de explosivos e incluso la lucha cuerpo a cuerpo para eliminar a todos nuestros rivales. Debemos mantener siempre una estrategia definida para impedir que el enemigo nos gane terreno. A medida que vayamos apoderándonos de los filones del planeta os iremos enriqueciéndonos y podremos comprar nuevas

armas y herramientas, e incluso pedir consejo sobre las mejores zonas de excavación.



Aunque pueda parecer un poco obvio hacerlo, hay que lanzar una felicitación,

y esperamos que no sea la última, a los grandes fabricantes de ordenadores compatibles. Han tenido la maravillosa idea, y esta vez lo decimos en el buen sentido de la palabra, de bajar los precios de sus equipos. La razón que han dado para justificar este, por desgracia, infrecuente hecho, ha sido la que todos ya conocíamos: la fuerte competencia de los clónicos fabricados en países como Corea o Taiwan.

Medidas como ésta nos favorecen a todos, pues aumentan las ventas de mercado no sólo de los ordenadores sino también, y por lógica, las del software de entretenimiento. Seguro que en las pasadas fechas navideñas más de uno se ha aprovechado de esta coyuntura. Lo dicho, ¡muy bien por los grandes!



Gigantes de la Diversión

La lucha por la supervivencia puede ser dramática, pero graciosa y divertida al mismo tiempo. Eso es lo que nos demuestra un juego como «Dinoworlds», de Millennium, que tiene como protagonistas a esos fascinantes animales prehistóricos llamados dinosaurios.

Al principio de la partida elegiremos a uno de estos simpáticos personajes como jefe de nuestro equipo, que contagiará sus propias cualidades a todos sus seguidores. Nuestro objetivo es apoderarnos de las más de cien islas de las que se compone el escenario del juego, antes de que nuestros enemigos hagan lo propio y consigan sobrevivir a la glaciación que amenaza el planeta. Ello dará lugar a diversas escenas de lucha y estrategia en las que la participación humana será decisiva..., ¡para servir de bocado a esas insaciables criaturas!



Cuando todos creíamos que el mundo informático iba a tender a rebajar todos

sus precios, nos tropezamos con elementos tan necesarios como los torjetas de vídeo o lectores de CD-ROM continuos situados en cifras todavía muy elevadas para la mayoría. Los fabricantes podrían plantearse una pequeña unificación de criterios y lanzar de serie PCs equipados con algún tipo de torjeta de sonido, de la que todos los juegos hacen uso, por poner algún ejemplo.

Seguramente, o ellos no les costaría tanto y a la gran mayoría de usuarios le vendría estupendamente, incluyéndonos o nosotros. ¿Estamos pidiendo demasiado? No creemos. Configuraciones que hace un par de años eran una utopía, hoy están al alcance de casi todos, así que, ahí queda la propuesta para que alguien intente solucionar el problema.



Deporte, Pasión y Espectáculo

De la mano de Sierra acaba de editarse en Estados Unidos «Front Page Sports Football», un programa que pone el fútbol americano al alcance de todos, aprendices y entendidos. Eso será siempre y cuando sepamos aprovechar todas las posibilidades que nos ofrece. Estas van desde el modo «play call» —juego de estrategia—, hasta el arcade —participación directa en los partidos—, pasando por las modalidades de liga y exhibición y sus múltiples niveles de dificultad. En el modo «play call» asumiremos la dirección técnica de nuestro equipo, fichando a unos jugadores, traspasando a otros y diseñando tácticas de juego. En el modo arcade podremos experimentar todas las emociones de este atractivo deporte.

Si no conocéis todos sus secretos los iréis descubriendo a través de las múltiples pantallas de información. ¡Ya no tenéis excusa para no jugar al fútbol americano!



ÚLTIMA HORA

Loricel tiene a punto «Andre Ponzio Kickboxing 2», que nos llevará de nuevo al cuadrilátero para disputar interesantes y reñidos combates. El juego ha sido asesorado, como el anterior, por el propio deportista.

A la larga lista de simuladores de coches de Fórmula 1, vendrá a unirse en breve el realizado por Gremlin, que luce el nombre del último campeón del mundo de la especialidad, Nigel Mansell.

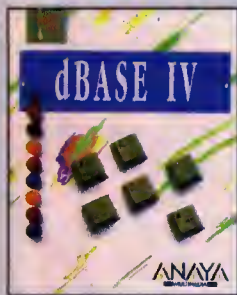
Los juegos de «El Precio Justo» posarán a tener un aspecto distinto gracias a la intervención de Topo, que ha realizado adaptaciones de los mismos, pasándolos a formato de videojuego, para que luzcan mejor junto a Joaquín Prat. En enero, podremos ver el nuevo aspecto que ofrece este programa en televisión.

La compañía Cryo va a lanzar «K.G.B.», una oposición de espionaje, ambientado en la ex-Unión Soviética. Un juego que une a un impactante argumento, una calidad muy alta.

Aún no está decidida la fecha en la que Gremlin lanzará al mercado «Pandemonium», aunque se sabe que será ya en el verano de 1993. Atentos todos los fanáticos de los juegos tipo «Lemmings», ya que «Pandemonium» se desarrolla en una línea similar.

«The Summoning» es un nuevo juego de rol, en el que podremos realizar todo tipo de hechizos de un modo original. Presenta cierta similitud con «Shadowlands», debido a que ambos usan la misma perspectiva de tipo isométrico.

Sierra trabaja en dos nuevos programas: «Incredible Machine» y «Johnny Castaway». En el primero deberemos resolver complicados puzzles y del segundo sólo sabemos que está relacionado con el entorno Windows.



APLICACIONES

dBASE IV

357 págs.

10170 ptas.

Un nuevo volumen de la serie «Tutor PC» de Anaya Multimedia, orientado principalmente a usuarios que deseen adentrarse en el manejo de los bases de datos y en particular en lo popular «dBase IV». Estructurado como guía de autoaprendizaje, muestra los pasos necesarios para dominar los menús más usados del programa. El libro no se pierde en divagaciones que puedan confundir al lector, convirtiéndose en una potente herramienta para el aprendizaje. Está especialmente pensado para que no sea necesario trabajar con el programa en sí, ya que los discos que se incluyen, contienen numerosos ejemplos, ejercicios y todo lo necesario para conseguir lo que el libro pretende.

Jahn Zumsteg y James G. Bauman

Anaya Multimedia

☆☆☆

Nivel «I»



LENGUAJES

ENSAMBLADOR DEL 80286. IBM AT Y COMPATIBLES

382 págs.

3250 ptas.

Nos encontramos ante un conseguido manual para todas aquellas que deseen iniciarse en el mundo de la programación en ensamblador. El libro constituye en sí un curso práctico de programación, orientado básicamente a principiantes de las que no se exige, pero sí se recomienda, algún tipo de conocimiento previo. La dificultad comprensiva del contenido, se encuentra bastante bien encuadrado, apoyándose de manera continua en gráficos y esquemas que faciliten el aprendizaje.

El libro se encuentra estructurado en tres partes bien diferenciadas. La primera constituye una iniciación al ensamblador y al microprocesador 286. Lo segundo es un manual de referencia, en el que se describen las instrucciones disponibles con sus códigos, sus acciones sobre los indicadores, etc. Lo último agrupa, a modo de resumen, informaciones relativas a los programas de ayuda utilizados, llamados al DOS, etc.

H. Lilen

Paraninfo

☆☆☆

Nivel «C»



APLICACIONES

MANUAL IMPRESCINDIBLE DE... EXCEL 4

362 Págs.

3710 Ptas.

Excel 4.0 es una nueva versión de lo conocido hoja de cálculo de Microsoft, diseñado para aprovechar todos los características del entorno Windows 3.1. Podréis desde aprender lo más básico, como el manejo de los diferentes menús, hasta opciones más complejas, como la presentación de los resultados en esquemas y diagramas. Mejor, incluso, las opciones

básicas que presenta el programa. El libro es un completo manual que permitirá al usuario, de manera fácil y rápida, controlar de un modo bastante completo el programa.

Christopher Van Buren

Anaya Multimedia

☆☆☆

Nivel «I»



Demonios, Bufones y Mucho Humor

Okteel Vision acaba de lanzar la segunda parte de uno de los programas más entretenidos y divertidos que hemos podido ver en la pantalla de un ordenador.

«Gobliins 2. The Prince Buffoon» narra una historia un tanto triste. El hijo del rey Angoulafre ha sido raptado por el terrible demonio Amoniak, que lo ha convertido en su bufón. Como ya habréis adivinado, el objetivo del juego consiste en rescatar al desdichado de las garras de Amoniak. Esta tarea habrá que realizarla de un modo muy similar al que se desarrollaba la primera parte, «Gobliins». La principal diferencia entre ambos juegos, estriban en el número de los personajes protagonistas, dos en lugar de tres. El resto es muy parecido. Solucionar multitud de situaciones ingeniosas, controlando simultáneamente a nuestros Gobliins para coger objetos, usarlos, interaccionar con el resto de personajes que aparecen en el juego, etc. Todo ello dentro de un programa que hace gala de un increíble sentido del humor ante el que no podremos evitar más de una sonora carcajada.



La Nueva Mansión de Lucas Arts

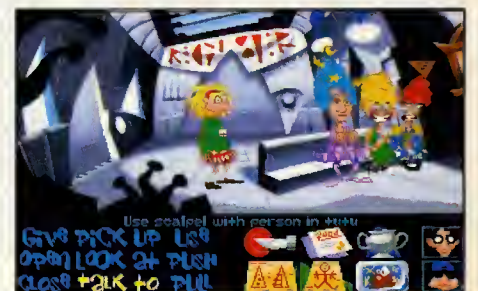
El Día del Tentáculo se acerca. No penséis que se trata de algún tipo de celebración extraña. «Day of the Tentacle» es la última producción en la que está trabajando LucasArts.

Seguramente el nombre del juego no os dirá demasiado a la mayoría de vosotros. Sin embargo, si os decimos que es la segunda, y esperada, parte del recordado y admirado «Maniac Mansion» la cosa cambia.

«Day of the Tentacle» se presenta como el primer dibujo animado interactivo, con el estilo que sólo en la famosa compañía saben dar a sus productos. Está protagoni-

nizada por tres personajes muy parecidos a los que ya hicieran lo propio en «Maniac Mansion». Bernard, un muchacho que parece que está casado con su ordenador; Hoagy, un duro heavy metal, y Laverne, un estudiante de medicina que siempre está en las nubes. Juntos tendrán que salvar al mundo de la amenaza que supone para él el perverso Dr. Fred, científico loco a la antigua usanza.

Gráficos de gran calidad, un control sencillo de acciones y personajes, y diálogos realizados con el mismo sistema que en «Monkey Island 2», garantizan un buen futuro al nuevo juego de LucasArts.



FABLES & FIENDS

THE LEGEND OF Kyrandia

BOOK ONE

ENTRA EN UNA
TIERRA DONDE LA
MAGIA ES REAL

Una tierra de misteriosos bosques oscuros y
dragones durmientes. Una tierra de rubíes y
esmeraldas. Una tierra de inmensa belleza, con
secretos aún por desvelar. La tierra de Kyrandia.

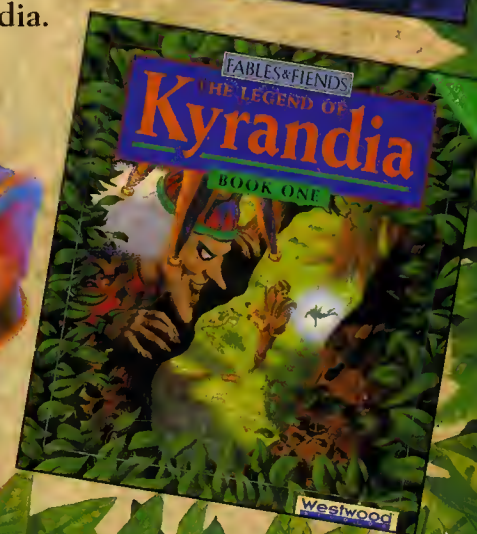
¡LA LEYENDA DE KYRANDIA
TE ESTA ESPERANDO!

• Sus deliciosas escenas, así
como su animación de gran
realismo te arrastrarán en esta
fantástica aventura.

• Elegante interface de apuntar
y pulsar, que hace simple su
manejo y divertido su juego.

• La alegre banda sonora
orquestada te cautivará.

• Animación fluida a lo largo de cuatro
capítulos, cada uno más desafiante
que el anterior.



Westwood
STUDIOS



virtual
theatre



¡TU ERES LA UNICA
ESPERANZA EN
ESTA TIERRA!

Eres Diernot, un héroe a la fuerza
atrapado en una red de intriga y
brujería. Une tus fuerzas contra la
cruel Tentadora y sus
monstruosas criaturas.

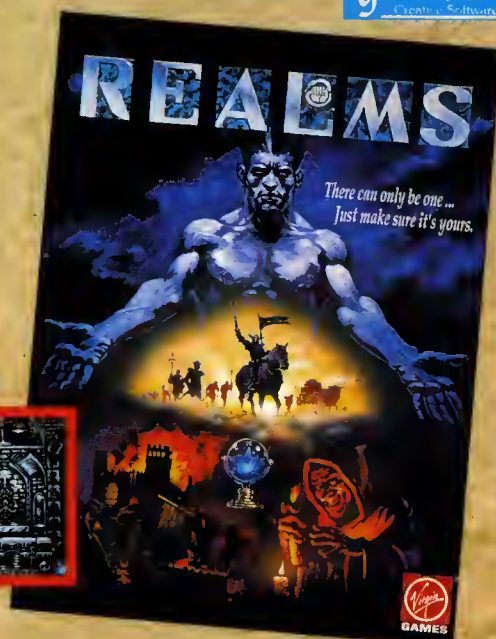
• Lure of the Temptress es una
inquietante aventura gráfica que
no te dejará descansar hasta
que la termines. ¿Serás capaz
de hacerlo?

• Todos los personajes
envueltos en la historia, viven
sus propias vidas de manera
independiente.

• Amplia área de juego, incluyendo
toda una ciudad, con su
laberinto de cuevas y su castillo.



GRAFT-GOLD



REINOS... Sólo puede haber uno...
asegúrate que sea el tuyo.

• Gran diversidad de paisajes
• 128 ejércitos

• Innumerables ciudades con sus habitantes y su dinero
• Seis razas de humanoides diferentes.

Por primera vez puedes tomar completo control de tu propio
destino, en tu intento de dominar un mundo entero.

EL REY HA MUERTO.

VIVA EL REY. Y EL REY ERES TU...



ERBE

SERRANO, 240
TEL. 458 16 58
28016 MADRID



p R E V I E W

Así será...

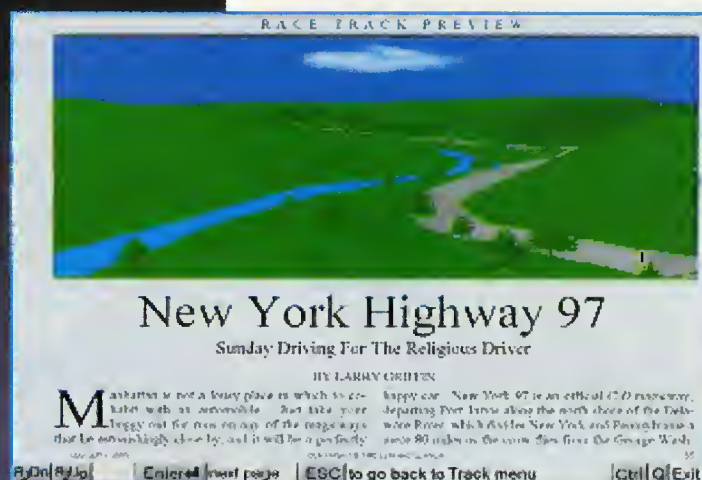
Arde el Asfalto

CAR AND DRIVER



Lamborghini, Porsche, Ferrari, Toyota, ¿cuántas veces hemos soñado con poder conducir una de estas joyas de la automoción? Muchos de vosotros ni siquiera los habréis visto y sólo algunos privilegiados los habréis tocado. Ahora con un poco de imaginación, y este nuevo simulador de coches, tendréis la oportunidad de conducir diez de los mejores automóviles jamás fabricados en los más variopintos escenarios.

SIMULADOR



ELECTRONIC ARTS JUEGO DE COCHES

Suponed que tenéis veinte millones en el bolsillo, ¿qué tipo de "corro" te comprarías?, ¿optaríais por lo mecánico de Ferrari, lo tecnológico Porsche, lo potencio de Lamborghini y Mercedes, o la sofisticación japonés de Toyota? Hoy que tener en cuenta que el coche que voís o escoger no vo o ser utilizado precisamente poro poseer. Voís o tener que emplearlo o tope en circuitos, cominos terrenos, osfoltados, en onillos de velocidad y hosto en un porking público.

CON EL MOTOR EN MARCHA

Este juego vo o exigir de nosotros todo nuestro destrezo y habilidad al volante. Se nos presentó un menú en el que conston todos los automóviles disponibles, en el que se encuentran los diez mejores del presente y del posodo en el mundo del motor; podremos disponer de hosto reliquios, como es un Testorosso de 1957, o un flomonte Porsche 959.

En este menú también se muestran los tro-

La opción más espectacular de este juego es la de multicámara, para que no nos perdamos ni un solo detalle de la carrera.

zados en los que podremos competir. Son también un total de diez y von desde uno carretero comarcol, hosto uno pisto ovalado, posondo por un circuito de outcross, o uno correro tipo "drugstore", en lo que hoy que recorrer 400 metros o solido porodo en el

menor tiempo posible. Codo recorrido tiene sus propios coracterísticos, al igual que los coches. El coche se comportará de diferente monero dependiendo del circuito donde esté corriendo. Por ejemplo, paro el onillo de velocidad el más adecuado será un Mercedes tipo Le Mans, pero éste no irá bien en un circuito de tierra. No todo consistirá en correr, hoy recorridos que exigirán más destrezo por nuestro porte que velocidad, como es el coso del circuito de outcross.

MULTICÁMARA

Pero lo porte más espectacular de este juego no rodica sólo en sus coches. Tiene una opción de multicámara poro que no nos perdamos ni un solo detolle de lo correa; podremos elegir hosto nueve diferentes puntos de visión. También se puede optar por repetir un lonce de lo correa o la correa entero y contemplarlo como si lo estuviéramos viendo por televisión.

En definitivo «Car and Driver» es todo un simulador de coches que viene o todo velocidad a hacerse un hueco entre nuestro "jugoteco".

Enrique Ricart



Así será...

La Nueva Imagen de un Héroe Insustituible

SPACE QUEST I

A muchos de vosotros os sonará un poco raro ver comentado el «Space Quest I» a estas alturas, cuando hace apenas nada que ha salido al mercado la cuarta parte de la serie «Space Quest». Pero calma, que todo tiene una explicación. Esta aventura que aquí se comenta no es otra que el mismo «Space Quest I» que editara la compañía Sierra allá por el año 1987.



La mayor diferencia es que esta segunda aventura ha sido realizada especialmente

para las versiones de tarjetas VGA, aprovechando los coloridos de este formato. Y seguro que a medida que el tiempo avance, la compañía americana irá reeditando las siguientes partes de las aventuras protagonizadas por el pirata espacial Roger Wilco.



De un simple vistazo, nos damos cuenta que los gráficos de esta nueva edición han mejorado de una forma espectacular.



La nave de Wilco no estará sola en la inmensidad del espacio. Muchos sorpresas desagradables le harán compañía.

SIERRA AVENTURA GRÁFICA

Anños luz de nuestra sistema solar, existe una galaxia canácida como Earnan. Aunque sus habitantes han vivido décadas de paz y prosperidad, se han observada últimamente algunas hechas que indican que la vida no va a ser tan placentera. El gobierno se ha corrompido. Los jóvenes se han ido haciendo hostiles. Una pandilla de lunáticas se



Los pasillos de la nave tienen demasiados peligros para el temerario Wilco.

ha adueñado de las redes de televisión.

Pero la peor de todas es que su sol se está extinguiendo. El planeta se enfría progresivamente y los cataclismas atmosféricos podrían devastar rápidamente una civilización. Las científicas predicen que sólo ciertas especies podrán sobrevivir a esa era glacial. Debido a toda esto la junta de gobierno ha tomado la medida de crear una planta de energía, Arcada. Esta planta puede convertir al planeta en una bola de fuego a viceversa.

Aquí es donde empezaremos a jugar. Trabajaremos como miembros de la plantilla de Arcada en calidad de parteras, y bastante malas parteras. Y tal como estabais imaginando una tribu alienígena llamada Sariens, antiguas habitantes de Earnan que fueron expulsadas debido a su violenta actitud, ha decidido apoderarse de ella. Pretenden obtener un arma con la que tener aterrizada al mundo. De este modo verán satisfecho su deseo de venganza contra la civilización que las condenó al ostracismo.

UNA CABEZADITA DE LO MÁS OPORTUNA

Vas a encarnar al personaje de Roger Wilco. Este, afortunadamente, cometió el descuido de dormirse durante una de sus guardias, lo que le valió ser el único superviviente de toda la planta de energía. Imagínate cuál debía ser su sorpresa cuando al despertarse se encontró a todas sus compañeras asesinadas vilmente. Menuda panorámica ¿no?

Debida al éxito y a la gran calidad que están obteniendo las aventuras de Sierra, esta campaña, al igual que lo hiciera con el

antes



después



El control de las acciones de Roger Wilco en esta reedición es más sencillo.

P R E V I E W

«Larry 1», ha decidida reeditar su antigua versión del «Space Quest 1», al nuevo formato de tarjeta gráfica de las PCs.

Esta nueva versión incorpora varias mejoras con respecto a su antecesor. Además del apartado gráfico, clara está, se ha reformado el manejo del juego. En la aventura anterior el control del personaje era tipo aventura conversacional. Había que escribir a través del teclado casi todas las acciones a realizar, algo que al final resultaba algo tedioso y aburrido en el desarrollo de la aventura. En esta ocasión han optado por el ya típico sistema de manejo por iconos, que es

mucha más cómodo y divertido. Como en toda buena aventura gráfica que se precie de serlo, las posibilidades de realizar una acción determinada no serán pocas. De todas formas, en esta mini película espacial, muchas de ellas serán bastante complicadas. Tendréis que jugar para rato, ya que librar la base de invasores no será tarea fácil.

UN REGRESO ACERTADO

La idea de Sierra de reeditar sus antiguas aventuras al formato VGA, es toda una acierto, tanto para las que jugaran con ellas en el antiguo CGA como para los que no pu-

dieran jugarlas en su tiempo y ahora se les brinda la oportunidad de poder disfrutarlas a toda calar. No sólo se están limitando a lavarles la cara, aunque el transcurso del juego es prácticamente el mismo, sino que se han preocupado de incluir ligeras mejoras en sonido, gráficos y jugabilidad. Otra acierto será que a nuestra país vendrá traducida íntegramente al castellano, la que aumenta su adicción. Mientras, podéis ir abriendo boca desempolvando el antiguo «Space Quest».

Enrique Ricart

Un Astronauta Un Tanto Peculiar

L A S A G A D E S P A C E Q U E S T

En Sierra On Line son muy aficionados a las sagas de personajes. Pero mientras que esta forma de trabajar probablemente diera como resultado una enorme limitación en cuanto a ideas, nuestros amigos Robert y Ken Williams han sabido concentrar en tres estrellas toda un universo de grandes y emocionantes aventuras.

Graham, rey de profesión, tiene siempre problemas con hechiceros, brujas, guerreros..., todas las personas que penséis que podéis encontrar en la Edad Media con ganas de rebanar el pescuezo se han peleado ya con él. Larry Laffer, por su parte, se enfrenta continuamente a las múltiples mujeres que se cruzan en su camino. Roger Wilco es muy diferente a sus compañeros de videojuego. Primero porque ha nacido mucho después, allá por el siglo XXX, y segundo porque el tono humorístico en el que transcurren sus aventuras le convierte en el personaje con el que los creadores de Sierra pueden experimentar el mayor número de excentricidades que se les ocurran. «Space Quest» lleva ya la friolera de cinco partes, la última inédita todavía pero a punto de aparecer en Estados Unidos.

líneas que acompañan a este artículo? Pues sí y no. «Space Quest I» ha sido transformada totalmente para su relanzamiento en el año 93. Desde 1986 los ordenadores han cambiado totalmente y Roger se merece una VGA a todo color y una banda sonora acorde con la categoría de sus aventuras. La historia comienza en una galaxia muy lejana en donde nuestro héroe despierta entre disparos de láser...

«SPACE QUEST II»: VOHAUL'S REVENGE

Esta segunda parte de las aventuras de Roger Wilco es aún mucho más desquiciante que la primera. Vohaul ha vuelto y su único pensamiento es destruir el planeta natal de nuestro protagonista. ¿Usará para ello algún nuevo tipo de bomba atómica? No, ¿lo hará enviando un virus

que produzca una enfermedad incurable? No. La retorcida mente de Vohaul, y de los programadores del juego original en el año 86, consiguieron que la amenaza fuera aún mucho más terrorífica: su idea fue invadir el planeta de vendedores de seguros clonados. Imagi-

naros que un día salís a la calle y os encontraréis miles de personas en traje de chaqueta, con un maletín en la mano y que os ofrecen continuamente todo tipo de seguros. ¡Ni mis peores pesadillas han superado nunca esta idea! Por supuesto que Vohaul nunca consiguió su objetivo. Roger Wilco salvó al planeta de la destrucción aunque todo hay que decirlo, casi por casualidad.

«SPACE QUEST III»:

THE PIRATES OF PESTULON

Los diseñadores del juego tuvieron una importante parte en esta tercera aventura de Roger Wilco. ¡Fueron secuestrados por una mente alienígena que amenazaba convertirlos en hamburguesas de carne de Waztiekl (El Waztiekl es un mamífero rumiante que vive en Venus). El culpable era de nuevo Vohaul y por supuesto Roger salió de nuevo victorioso de la aventura.

«SPACE QUEST IV»: ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS

Una aventura dentro de una aventura. La máquina del tiempo lleva a Roger Wilco hasta «Space Quest

XII», juego que, según los proyectos de Sierra, aparecerá alrededor de junio del 2045. Allí se encuentra consigo mismo, con su

padre..., toda una auténtica terapia familiar para nuestro amigo y todo, otra vez, provocado por el inefable Vohaul.

TODOS JUNTOS HACEN HISTORIA

Desde los primeros tiempos de Sierra, Roger Wilco ha sido uno de mis personajes favoritos. Todas sus aventuras son historia y con los conocimientos adecuados del idioma original es fácil que surja la carcajada a cada momento. Los detalles son geniales y, para la época, la calidad de los juegos es impresionante. ¡Hasta están en EGA! «Space Quest I» en su nueva versión nos parece una idea extraordinaria. En su momento ya nos encantó el nuevo Larry pero Roger Wilco es mucho juego y no podemos negar que tiene para nosotros un encanto especial. El espacio nos espera y estamos dispuestos a todo para destruir a Vohaul. ¿Queréis acompañarnos?

Javier de la Guardia



LOS ARCHIVOS SECRETOS DE Sherlock Holmes

software
traducido
al castellano



Fotografía de Julian Bajzer

Una joven actriz yace brutalmente asesinada. ¿Es obra de Jack el Destripador? Sólo Sherlock Holmes, el detective más famoso del mundo, puede atrapar al asesino en las serpenteantes calles de Londres ¡antes de que asesine de nuevo!

Juego de Rol

- Entra en Londres de la época victoriana con gráficos VGA de 256 colores, voces digitalizadas, bandas sonoras clásicas y sorprendentes animaciones.
- Investiga más de 50 lugares auténticos desde Covent Garden hasta Scotland Yard.
- Utiliza el detallado mapa de Londres para identificar el próximo destino que deberás investigar.
- Interactúa con docenas de personajes y llama a viejos amigos cuando te enfrentes a tus adversarios.

Disponible en PC.

EL CASO DEL ESCALPELO MELLADO LONDRES 1888

Versión IBM PC y 100% compatibles.

Requiere: instalación en disco duro, 640 Kb RAM, DOS 3.0 ó superior, VGA, EMS necesaria para soporte de ratón.

Recomendado: 386 a 16 Mhz ó superior, DOS 5.0, memoria expandida (EMS), ratón, tarjeta de sonido.

Soporta: Joystick, Adlib™, Roland™, SoundBlaster™, SoundMaster™.

Un jugador.

ELECTRONIC ARTS

© Electronic Arts
© Mythos Software

DROSOFT Moratín, 52, 4ª dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

Doblaje de Audio para un Videojuego

por...

Ernesto Maquieira

Ernesto F. Maquieira es jefe de producto en Erbe Software y hace poco recibió el encargo de organizar un trabajo muy especial.

Ha sido el productor del primer doblaje con actores de un videojuego al castellano. El nombre del programa, como os habréis ya imaginado, es «Leather Goddesses of Phobos 2». Ernesto nos cuenta la experiencia que ha supuesto trabajar junto a diez profesionales del doblaje, en un conocido estudio madrileño, en el que las particulares invasoras del Planeta X aprendieron a hablar en castellano.

Muchos juegos actuales incluyen voces digitalizadas pero ninguno tantas como «Leather Goddesses of Phobos 2». Mi primera idea al ver el programa en inglés fue que iba a resultar muy difícil que un producto de esas características pudiera tener éxito en nuestro país. Activision, distribuidores de Infocom, ya tenían pensada la solución: doblar las voces de los veintitrés personajes que intervienen en la aventura a nuestro propio idioma. Con la versión francesa ya se había hecho y los resultados habían sido bastante buenos.

La idea de trabajar con un juego de PC de una forma nueva y original me sedujo inmediatamente. Al instante contacté con Activision para dar conformidad al asunto y comenzaron los preparativos.

LA ESCUELA DE DOBLAJE

El primer problema surgió con la necesidad de contactar con el suficiente número de profesionales para que los protagonistas del juego tuvieran variedad en sus voces. Ahí fue donde resultó importante la colaboración

que tuve con Antonio Vela y Carlos Tostado. Ellos dos fueron quienes localizaron a los diez actores en una de las escuelas de doblaje madrileñas y dirigieron el proceso técnico propiamente dicho.

El trabajo para los actores fue bastante más complicado de lo que suele ser habitual. Ya os imaginaréis que es difícil doblar a un per-

sonaje que no actúa en el pleno sentido de la palabra. Además, las lógicas premuras de tiempo para que el programa estuviera finalizado en la fecha prevista, hicieron que la mayor parte de los profesionales no pudieran ni tan siquiera verlo antes de hacer las primeras pruebas. Encima, y por si fuera poco, ¡un alto porcentaje no habían visto jamás un videojuego!

Las sesiones al principio se limitaron a interminables y pesados ensayos. En ellos, trabajamos sobre un guión que definía las características de cada personaje y escuchamos una cinta con las voces procedentes del doblaje francés.

El segundo problema fue la búsqueda del estudio. Se necesitaba uno dotado de las capacidades técnicas necesarias para realizar todo el proceso digital de las voces y añadir al resultado final algún efecto especial para dar más realce al sonido. El estudio debía estar libre en las fechas concretas de las que disponíamos para realizar el trabajo y coordinarlo con la traducción de los textos en pantalla del programa. Fue un arduo trabajo y al final, a pesar de las dificultades, conseguimos todo lo que necesitábamos.

*Diez actores de
doblaje han dado vida,
por medio de su voz,
a los veintitrés
personajes que
protagonizan, en la
pantalla,
«Leather Goddesses of
Phobos 2»*

CAST OF CHARACTERS

EL PROCESO TÉCNICO

Durante cuatro días los diez actores se sometieron a sesiones de dos y tres horas de trabajo en las que grabaron las dos horas y quince minutos de voces que contiene el juego. El método de grabación fue totalmente digital: el sonido se pasaba a un ordenador Macintosh desde el que luego se manipulaba para grabarlo en DAT. Tal volumen de datos saturaba continuamente la capacidad del disco duro del Mac y había que "vaciarlo" aproximadamente cada veinte minutos.

La cinta DAT que al final de todo almacenaba los 135 minutos terminó conteniendo más de doscientos megabytes de sonidos digitalizados. Los efectos especiales también se realizaron en el estudio y se eligieron entre una amplia biblioteca.

Las voces de algunos personajes fueron retocadas y se les añadieron efectos para que sonaran diferentes dependiendo del lugar en el que estos se encontraran. El ejemplo más claro lo tenéis en el predicador: su voz retumba como si estuviera en una bóveda. Barth, el extraterrestre, también sufrió la necesaria distorsión de sonido para que su voz pareciera surgir del traductor que lleva incorporado en uno de sus tentáculos.

Y LAS DIOSAS HABLARON EN ESPAÑOL

Los actores acaban de oír el resultado de su trabajo. La mayor parte se han quedado asombrados de la calidad del juego. También han notado la diferencia entre el sonido del DAT y el que es capaz de producir una tarjeta de audio en un PC. Lamentablemente esa pérdida de nitidez de la cinta digital es inevitable. Todavía no se puede conseguir sonido tipo DAT en un ordenador doméstico a menos que pudiéramos utilizar los doscientos megabytes de grabación. ¿Qué os parecería tener un juego que viniera en casi doscientos disquetes?

De cualquier modo se muestran muy satisfechos y orgullosos de su trabajo. Yo también. Preguntaron insistentemente cuándo iban a poder trabajar en un proyecto igual, en otro juego de estas características. La respuesta a su pregunta no sólo depende de mí, sino de que alguna compañía se decida a crear un producto tan especial como «Leather Goddesses of Phobos 2». ●



Ángel Almanzar prestó su voz a Dave, Dan al vendedar y, también, al Sheriff Schuller.



Elda Hidalgo puso su voz a tres de los personajes: Jimmy, Zoe, Balfurra y Bellboy.



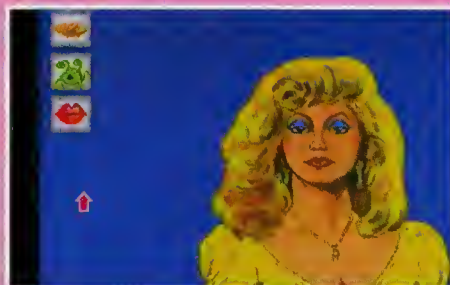
Carlos Tostado dobló al simpática Barth, el extraterrestre, así como al soldado.



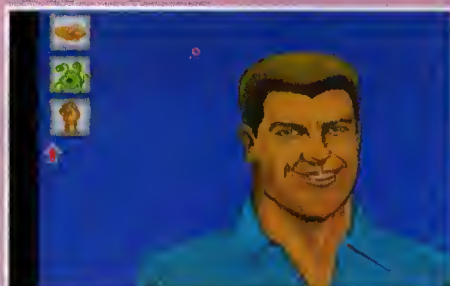
Jaime Roca fue el reverendo Layberry, Zeke, Brandonner 7 y el prisionero 1.



Julia Martínez fue la voz de las chicas del burdel, de Largonna 9, Lubanna, Flo y el prisionero 2.



Glaria Fernández llevó a cabo efectos especiales además de doblar a Selma.



Carlos López fue Butch -el barman-, Dac Skeltan y el General Wedgefellow.



Maria José Puebla actuó, en este programa, de Melcinda, Dae y el guardia del consejo.



Elena Ruiz de Velasco cedió su voz, en el juego, a Lydia y a Madame Chávez.



Antonia Vela actuó como el profesor Sandler, Tony y como el indio Piel Roja.

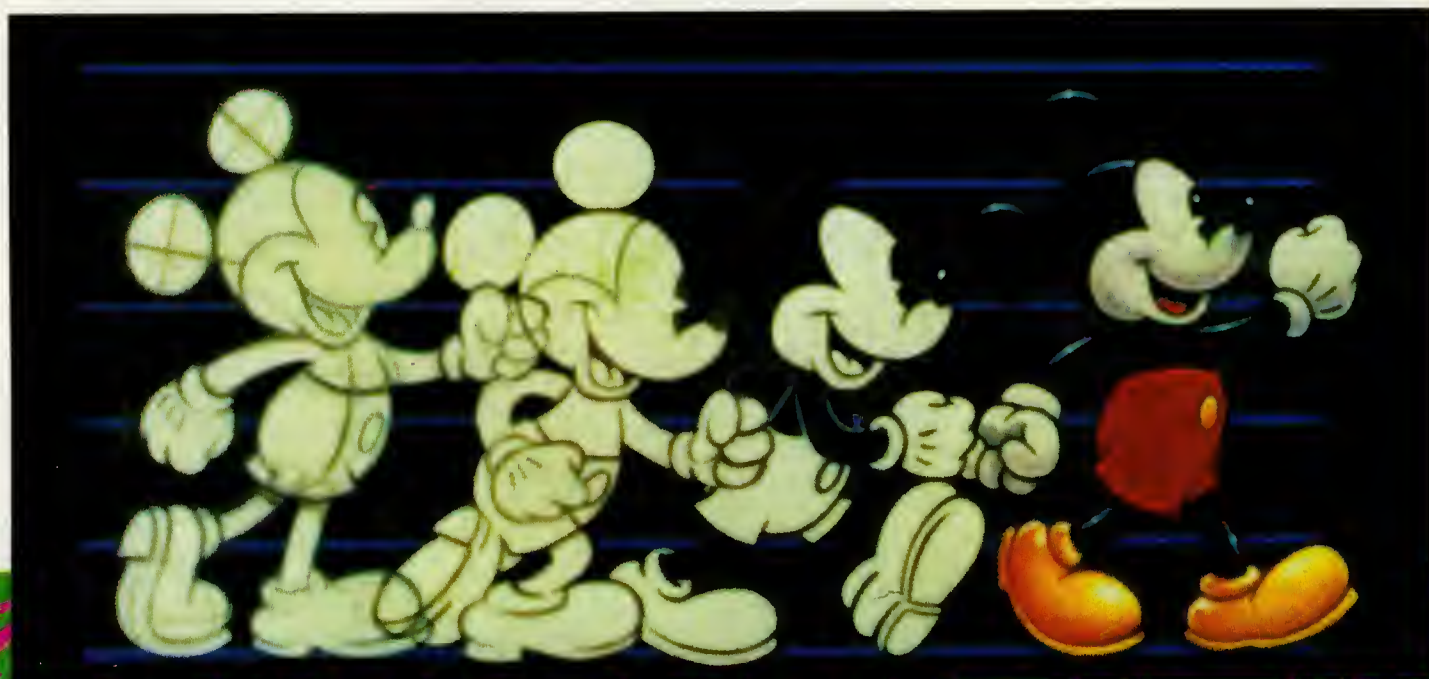


THE ANIMATION STUDIO

Como el mismísimo Walt Disney

Si quieres saber el secreto de las animaciones más famosas del mundo, si quieres aprender todas las técnicas que han hecho de Walt Disney el mago de los dibujos animados, Infogrames te lo pone en bandeja con este «The Animation Studio», un programa salido directamente de la factoría de los sueños. Porque, además de ser un estupendo y sencillo programa de animación, es, por medio de sus ejemplos, demostraciones y amplio manual, una lección de diseño y estilo de la mano de Mickey, Pluto, Donald, Goofy...

El programa consta a su vez de cuatro programas independientes que se pueden cargar por separado o controlar mediante un programa supervisor con un residente de memoria que te permite alternar entre uno y otro. Estos programas son: «Pencil Test» o test del lápiz, donde se crean los bocetos de la animación en blanco y negro; «Exposure Sheet» u hoja de situación, que es el encargado de controlar la duración de cada cel o fotograma y efectos especiales; «Ink and Paint» o tinta y pintura, donde se limpian los bocetos y se les añade color; y «Camera», parte del programa an-



terior que permite incluir segundos planos a animaciones completas. Analicemos ahora cada programa uno por uno.

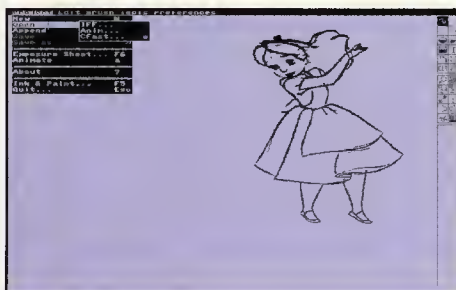
PENCIL TEST, O EL COMIENZO DE UN PROYECTO

El test de lápiz es el programa principal de nuestro estudio de animación. Contiene las herramientas de dibujo y todas las opciones necesarias para crear, editar, cargar, salvar y probar nuestras animaciones. A primera vista parece un programa de dibujo, con su caja de herramientas situada en la parte derecha de la pantalla representadas por iconos. Allí nos encontramos con los destinados al dibujo como, por ejemplo, líneas rectas, curvas o punteadas, círculos, elipses y polígonos huecos o rellenos, opción de texto, de deshacer, de limpiar pantalla, zoom, creación de un pincel, etc. Y un poco más abajo las herramientas ya destinadas a la animación, como la copia, inserción y borrado de determinados cels, las flechas de avance y retroceso de cels y la cámara que nos permitirá ver toda la secuencia animada.

Pero donde se ocultan los menús principales del programa es en la parte superior de la pantalla, a los que se acceden pulsando el botón derecho del ratón. El primero de estos menús es el llamado "Project" o proyecto. Gracias a él podemos empezar una animación nueva, cargar o salvar una ya hecha borrando o sin borrar la que tengamos en ese momento en memoria y, cómo no, acceder a los otros programas principales del paquete de animación. Por su parte, el menú editar nos permite hacer casi todo con los cels de nuestra animación. Desde borrar, copiar, insertar hasta desplazarnos a cualquiera de ellos o salvarlos y cargarlos desde disco. El siguiente menú lleva por nombre "Brush". Como os podréis imaginar, está destinado al control de los pinceles que hayamos definido. Podemos modificarlos en tamaño y forma, así como rotarlos cualquier ángulo. También se pueden cargar y salvar. El menú que nos encontramos a continuación, llamado "Tools", no es más que el reflejo de las herramientas de dibujo y animación a las que hemos hecho mención antes. Pero es muy útil, ya que a veces preferiremos ocultar los iconos para tener más espacio libre en nuestro escritorio.



El programa consta de cuatro aplicaciones independientes que se cargan por separado.



El último menú del que disponemos en este «Pencil Test» se llama "Preferences", y en él encontraremos opciones como la destinada a definir los modos de pantalla y la resolución de las animaciones. El programa puede trabajar en EGA o VGA y admite las siguientes

resoluciones: 320 por 200, 640 por 200, 640 por 350 y 640 por 480.

Otras opciones de este menú nos permiten alterar la velocidad de reproducción de los fotogramas, invertir el blanco y negro de la imagen, mostrar en todo momento las coordenadas, fijando el 0,0 donde queramos, ver el tiempo que va a tardar en cargar una animación y ocultar o mostrar la caja de herramientas.

LA TÉCNICA DEL PAPEL CEBOLLA

Pues bien, una vez conocidas todas las opciones de las que disponemos, habrá que ir dibujando uno a uno todos los fotogramas que van a componer nuestra secuencia animada. Esto, aunque parezca muy complicado en principio, no lo es tanto gracias a la técnica fundamental de animación creada por Walt Disney, llamada el efecto papel cebolla. Consiste en ver en todo momento los tres fotogramas anteriores al que estamos dibujando, en tonos más suaves cada vez, como si los estuviéramos viendo a través de un papel cebolla. Esto nos permite ir alterando poco a poco el dibujo según la ilusión que queramos dar de movimiento.

Aparte de todo lo comentado hasta ahora, existen también unas teclas de función con las que podemos eliminar el efecto papel cebolla, así como ver la memoria que tenemos disponible, ocultar la barra de menús y llevar a cabo más opciones.

LA HOJA DE SITUACIÓN

Una vez creada nuestra animación "en bruto", podemos hacer las veces de "guía de filmación" con el programa «Exposure Sheet». Se trata de una potentísima herramienta con la que podremos ordenar nuestros fotogramas y dotarlos de efectos sonoros para aumentar su realismo.

La pantalla del programa de hoja de situación está dividida en varias columnas con el nombre de cada una en su parte superior y una serie de comandos en la parte inferior. La columna "Frame" nos muestra la lista de los fotogramas utilizados en nuestra animación, así como la velocidad en fotograma por segundo de cada uno de ellos. Por medio de la columna "Cel" controlaremos el tiempo que queramos que aparezca cada fotograma en pantalla durante la animación, mientras que en la última casilla, llamada

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
3 MEGAS
CPU:
AT
T. Gráfica:
VGA
T. de Sonido:
Sound Blaster
Control:
Ratón

"Dial, sounds and comments" nos permite introducir efectos de sonido y comandos instrumentales, así como las notas o comentarios que nos parezcan pertinentes.

Este programa también dispone de su barra de menús, en la que nos volvemos a encontrar con un "Project" para abrir, salvar, cargar e imprimir nuestra hoja de situación, un "Edit" para copiar, cortar, insertar y buscar elementos de la animación, y un menú nuevo llamado "Preview", con el que veremos los resultados de nuestro trabajo antes de incluirlo en la secuencia animada definitiva.

LA TINTA Y LA PINTURA

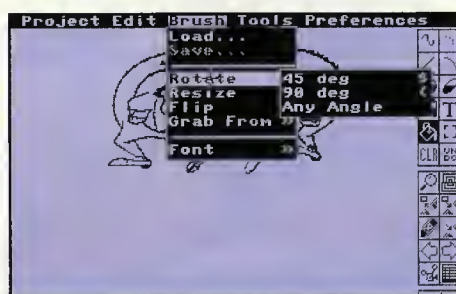
A estas alturas, ya tendremos dibujada nuestra animación en blanco y negro con efectos sonoros incluidos. Sólo falta el toque de color para que sea realmente atractiva. Esto se lleva a cabo con el programa «Ink and Paint».

La apariencia de este programa es muy parecida a la del primero, con su caja de herramientas a la derecha y su barra de menús. Las diferencias empiezan a verse en los colores que presenta la parte inferior de la caja de herramientas.

Los menús son también muy similares a los anteriores, ya que contienen menús "Project", "Edit", "Tools" y "Preferences". Pero hay uno que no nos resulta familiar: el llamado «Camera», donde se encuentran las funciones para añadir fondos y segundos planos en color a las animaciones, por medio de una técnica que utiliza las máscaras. Estos fondos pueden ser pantallas realizadas con este «Animation Studio», o con cualquier otro programa de dibujo que produzca pantallas en formato LBM-IFF.

Como lo importante en este caso son los colores, este programa dispone de una po-

Arte Digital



La rapidez, la facilidad de manejo y la inclusión de efectos sonoros especiales, hacen de «The Animation Studio» un programa único.



tente función de paleta con la que podemos crear colores, modificarlos, e incluso efectuar ciclos de colores con distintos matices, lo que ya de por sí da como resultado una ilusión de movimiento.

Pues bien, ya conocemos los pasos nece-

sarios para fabricarnos nuestra propia película de dibujos animados: primero, dibujar los fotogramas en blanco y negro, segundo, añadirles los efectos especiales y el tiempo de permanencia en pantalla, tercero, pulirlos y dotarlos de color y cuarto, sumergirlos en unos atractivos y sugerentes decorados. Muy fácil, ¿verdad?

CONCLUSIONES.

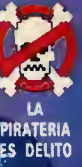
Es hora de hacer balance de todo lo que hemos visto en este «Animation Studio». Una característica que lo hace diferente a otros programas de este tipo, es que, a la hora de ejecutar una animación, no va leyendo los fotogramas desde el disco duro, sino que los vuelca en la memoria expandida. Así, el programa gana en rapidez, pero se vuelve muy exigente con los usuarios que no dispongan de máquinas con mucha memoria RAM.

Lo que sí está claro es que su mayor virtud, aparte de la rapidez, es la facilidad de manejo y la posibilidad de incluir efectos sonoros especiales. Pero claro, esto a costa de no poseer herramientas muy potentes de trabajo como otros programas más especializados. ●

Fco. Javier Rodríguez Martín

En resumen

Nos encontramos ante un sencillo programa de animación rodeado por lo que rodea a los entrañables personajes de los películas de Walt Disney, ideal para iniciarse en el olucinante mundo de la animación por ordenador. Lo que más destaca en el mismo es su sencillez de manejo, su rapidez de ejecución y sus efectos sonoros especiales. En definitiva, un nuevo tonto para el laboratorio informático de Walt Disney.



*Los marcianos han invadido la Tierra,
han apresado a todos los heroes,*

¡Y para escapar a poco

¡INTENTAN SALVARLOS!

LUIGI
&
Spragghetti

256

I
YOU

Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel.: 4581658

ERBE

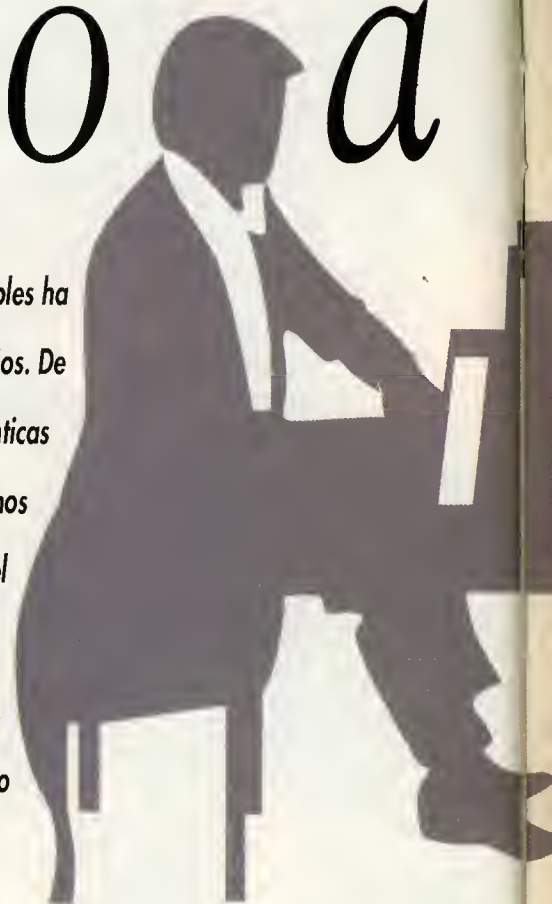


topo
SOFT

MISION: Nada, nada.. solo salvar la Tierra.

Sonido a

Si miramos atrás nos daremos cuenta que el sonido en los PC y compatibles ha sido uno de los aspectos que más ha evolucionado durante los últimos años. De los molestos "beeps" del principio hemos pasado a poder escuchar auténticas bandas sonoras de calidad en muchos casos cerca de las que los artesanos de Hollywood dedican a las grandes superproducciones. Sabemos que el futuro todavía nos depara muchas sorpresas y comprendemos que, hablando de tarjetas de sonido, no son todas las que están en este artículo, pero hemos procurado que estén todas las que son. Si estabais pensando en comprar una, no lo hagáis sin antes leer este informe.



Si habéis tenido la oportunidad de jugar una partida en un ordenador con tarjeta de sonido y vas tras todavía a tener la fortuna de pasear una vez habréis dado cuenta de la enorme diferencia que existe en cuanto a ambientación a la hora de viajar a las mundas exóticas que las últimas lanzamientos informáticas nos han propuesto. ¿Os imagináis el éxito que tendría ahora, casi, casi en el año 2000, una película muda? Pues esa, que entre una aventura gráfica, un JDR, un arcade a cualquier otro juego sin sonar a un acompañamiento musical hay un abismo de variascientas de negras, fusas, semifusas..., que difícilmente vais a poder apreciar sin una tarjeta de audio.

ADLIB

Descripción: Fue la primera tarjeta de sonido que apareció en el mercado, la que hizo que se convirtiera en el estándar para toda el software y para las restantes tarjetas de sonido que vinieran después.

Posee once voces de sonido sintetizado FM, capaces de escucharse simultáneamente, una salida manantial amplificada de cuatro

vozes para poder conectarla a unas altavoces u otra fuente externa, además de un control de volumen. De tamaño pequeño y fácil instala-

ción, sigue siendo una interesante opción para entrar en el mundo del sonido en el PC.

Software: Incluye un único programa de demostración, su nombre es Juke Box, que funciona como una de esas máquinas antiguas de bar donde se puede elegir una canción entre las incluidas de demostración. Aunque permite incorporar nuevas canciones creadas con otros programas, el software que acompaña a este modelo de AdLib quizás se quede un poco corto para su precio y se echa en falta alguna buena utilidad para gestionar y sacarle un mayor partido a la tarjeta.

Compañía: AdLib Inc.

Distribuidor: Erbe Software.

Precio: 24.500 pesetas.

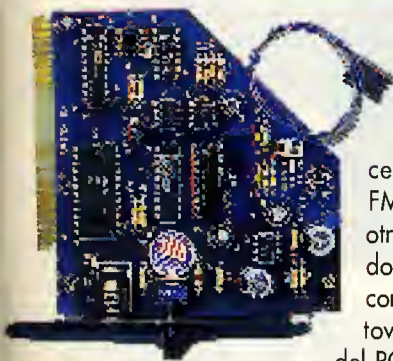
SOUND MASTER +

Descripción: Tarjeta similar en cuanto a prestaciones a la AdLib, que incluye todas las ca-



la Carta

Jugar con una aventura gráfica sin tarjeta de sonido es casi como ver una de las últimas películas de Hollywood sin banda sonora. Éste periférico se hace hoy casi imprescindible para completar nuestro ordenador.



roterísticos de éste, como los once voces de FM. Ofrece otras posibilidades como conectar el altavoz interno del PC o lo mis-

ma, lo que nos permite oír los beeps del ordenador amplificados o través de la tarjeta, bastante mejorados dentro de lo que cabe gracias al filtro digital incorporado. Incluye una clavija adaptadora de monoaural a salida estéreo.

Software: Un poco más completo que en lo AdLib, tenemos programas de testeo de la instalación, drivers para convertir digitalizaciones realizadas con otros tarjetos no compatibles, además de un programa que incluye numerosas canciones que podemos reproducir o modo de disco.

Compañía: Covox.

Distribuidor: Dro Soft.

Precio: 12.900 pesetas.



SOUND BLASTER

Descripción: La Sound Blaster añade a la capacidad de generar once veces FM, un canal de digitalización de sonido (con una frecuencia de muestreo de entre 4000 y 15000 Hz), que nos permitirá conectar con dispositivos de entrada. Estos podrán ser un micrófono a una cadena musical que generen sonidos que serán digitalizados en un fichero grabado en el disco de nuestro ordenador, para luego ser reproducidos o alterados. Incluye un cable para conectar para equipo estéreo y una clavija para joystick, la que evita que para jugar con un simulador, por ejemplo, necesitemos dos tarjetas diferentes.

Software: Un extenso paquete de programas, que abarca desde la digitalización de sonido con el Vaxkit, que nos permite diversas funciones siendo una de las más interesantes la compresión de ficheros, algo imprescindible si queréis grabar algo de música durante un tiempo razonablemente largo, hasta la realización de composiciones propias con un órgano simulado con el programa FMorgan o Parrot, un loro parlanchín que repetirá todo lo que digamos a través del micrófono.

Otra interesante utilidad que no debemos olvidar es Sbtalker, un lector vocal de textos ASCII que a pesar de tener un acento inglés bastante incómoda se puede emplear como brama para que el ordenador nos cuente alguna cosa al arrancar.

Sound Blaster tiene además distintas versiones en sus tarjetas. La más eva-

La calidad que proporcionan los modelos más modernos de tarjetas de sonido, permiten prestaciones casi profesionales en un PC normal.

lucianada, hasta el momento, es la Sound Blaster Pro que incluye un conector SCSI para CD-ROM y posee varias filtros que mejoran las prestaciones de sus hermanas de la gama inferior manteniendo por supuesto la compatibilidad con ellas. Creative Labs anuncia además para dentro de muy poca la aparición del modelo de 16 bits, Sound

Blaster 16, destinada a ser la alternativa a la AdLib Gold y el resto de tarjetas de última generación.

Compañía: Creative Labs

Distribuidor: No existe distribuidor oficial en España.

Precio: Variable desde aproximadamente unas 20.000 pesetas hasta cerca de las 30.000, la versión PRO.

THUNDER BOARD

Descripción: Es la competencia directa de la Sound Blaster, incluye características similares, algunas mejoradas, como la incorporación de un filtro digital y una mayor frecuencia de muestreo en su canal de digitalización (22000 Hz) la que permite una mayor calidad de sonido. Tiene también control de volumen y conexión para joystick.

Software: Tiene pocos programas de utilidad, aunque destaca Thunder Master, demostración de software de digitalización de sonido. Es un pro-



grama manejado con ratón, que permite la edición de sonidos que podrán ser muestreados a modo de escáner para luego modificarlos y añadirles algunas efectos como eco o cambios de velocidad en la reproducción. Además se incluyen tres divertidas demas jugables de las arcades «Lemmings», «Nava 7» y «Lexi-Crass».

Compañía: Media Vision
Distribuidor: Proein S. A.

Precio: 29.900 pesetas.

SOUND MASTER II

Descripción: La Sound Master II es una tarjeta muy completa, aunque toda esta se nota en su precio, un poco elevada. La buena se paga. Prue-



ba de su calidad es la incorporación de filtros digitales y de un interface MIDI con cable incluido. Éste permite el manejo de dieciséis canales musicales independientes. Hay dos entradas, una auxiliar y otra para micrófono con control de ganancia automática. El canal de digitalización trabaja mediante técnicas mejoradas que dan una mayor calidad de sonido. Se incluyen unos auriculares con micrófono y clavija monoaural.

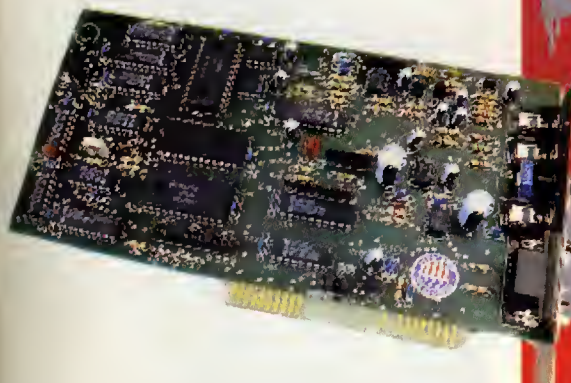
Software: Contiene un completísimo paquete de programas que abarca varias utilidades: Digitalizador/reproductor/editor de sonido, Osciloscopio, Drivers y otros programas adaptadores de distintos formatos de ficheros de otras tarjetas. PC-LYRA es una aplicación para la composición musical con la utilización de partitura y la posibilidad de manejo de MIDI. VM-KEY es un programa reconocedor de voz que permite que el ordenador siga nuestras instrucciones a través de las ór-

des
nes
que le
demos
por medio
del micrófono.

Compañía: Covox.

Distribuidor: Dro Soft.

Precio: 32.900 pesetas.



Para elegir una determinada tarjeta de audio no sólo son importantes sus prestaciones a nivel sonoro. El software que incluye, o el que pueda estar disponible, es un detalle tan importante como la calidad de sonido. Esto es algo a tener en cuenta al escoger un modelo específico.

ADLIB GOLD 1000

Descripción: A años luz de sus competidoras, la nueva AdLib se configura como una auténtica tarjeta Multimedia de altas prestaciones; desde su frecuencia de muestreo de 44.1 Khz estéreo en tres canales de audio, pasando por la conexión MIDI y también la de CD-ROM del tipo SCSI. Además, incorpora un nuevo generador de sonidos de mucha mayor calidad y gran número de filtros digitales.

Software: Varias aplicaciones algunas realmente espectaculares, como un mezclador audio con 128 niveles de ajuste de volumen, o un sistema de contestador telefónico gracias a sus conexiones exteriores, donde los mensajes, tanto salientes como entrantes, podrán ser grabados en el disco duro.

También se incluye un programa simula-



dor de sonido Surround, similar al de los equipos musicales que ofrece un efecto de sonido envolvente. AdLib Gold lleva además unos conectores en la misma placa que la convierten en adaptable a nuevas mejoras.

En el momento de redactar estas líneas desconocíamos qué compañía se iba a hacer cargo de la distribución de esta tarjeta de sonido en nuestro país, dada su novísima implantación en el mercado extranjero. Por consiguiente, tampoco pudimos acceder al precio de comercialización de la misma.

Compañía: AdLib Inc. ●

Enrique Pérez




LOS 10 MEJORES SIMULADORES DE COMBATE AEREO PARA PC

Decir que los avances e innovaciones del software de entretenimiento se suceden a una velocidad vertiginosa no es ninguna novedad. Si además nos ceñimos al campo de los simuladores de vuelo la evolución es aún más evidente.

Por eso, de vez en cuando, es interesante detenerse durante unos minutos y volver la vista atrás para hacer un pequeño balance sobre lo que se ha hecho en los últimos años, antes de adentrarnos en lo que nos deparará el futuro. En este artículo os presentamos los diez mejores programas de la historia de la simulación.

Son títulos imprescindibles, auténticos clásicos del género que, lejos de estar obsoletos, tienen todavía cuerda para rato.





En las siguientes líneas vamos a analizar en detalle lo que nos ofrecen cada uno de los diez simuladores seleccionados por orden cronológico. Nos adentramos pues en un profundo y largo viaje a través de la historia. ¿Dispuestos a vivir esta carrera a través del tiempo? Vamos allá.

KNIGHTS OF THE SKY

Iniciamos los comentarios con el primero de la lista. «Knights of the Sky» es la simulación del combate aéreo durante la Primera Guerra Mundial, cuando los pilotos eran verdaderos caballeros del aire y donde el honor y la gloria estaban tan unidos a la vida del aviador que incluso iban más allá del concepto de amigo-enemigo.

En «Knights of the Sky» se simulan 20 distintos tipos de aviones de aquellos que surcaron los cielos de Europa entre 1914 y 1918. Quizás nos puede parecer que es un número elevado de aviones para la época, pues es cierto que la aviación durante la Gran Guerra no era tan popular, a excepción de los supermitificados Barón Rojo y compañía, como en la Segunda Guerra Mundial, por no hablar de los conflictos y aviones modernos. Pero en realidad los aparatos, historia, anécdotas, forman un conjunto muy rico que les hace merecedores de un poco más de atención de la que se les ha prestado.


Fueron muchos los modelos de aparatos que se utilizaron y con muy diversos cometidos, -observación, primera misión de la ae-



ronáutica militar, caza, bombardeo, ataque a tierra etc. etc., pilotados por hombres mitad aviadores mitad caballeros medievales que parecía que iban al campo del honor en vez de a la guerra, luciendo en sus monturas los colores de sus escudos de armas. En fin, 20 aparatos es un número más que representativo pero no exhaustivo.

Lo primero que nos encontramos es un excelente manual, 102 páginas en las que tenemos de todo, una buena reseña histórica, perfiles de los pilotos "ases" de la aviación de la época, descripción de los aviones y sus características y por supuesto los capítulos

CRITERIOS PARA UNA SELECCIÓN



Como el número de los simuladores de combate aéreo y otros programas "de aviones" menos pretenciosos o con distinta orientación que han aparecido hasta ahora es considerable, ha sido necesario hacer una selección. Pero hacer una selección lo principal es establecer unos criterios básicos que nos definan qué es lo que queremos, y aquí, como lo que queremos son los mejores simuladores de combate aéreo, el primer criterio de selección ha sido el grado de simulación y realismo, esto significa que hay excelentes programas "de aviones" que no vamos a tratar, simplemente porque las intenciones del diseñador van dirigidas a una simulación menos rigurosa y probablemente más sencilla e inmediata. Evidentemente ha habido otros criterios, como el de un nivel de calidad adecuado al

conjunto, pero insisto, lo más importante ha sido el grado de rigor en la simulación.

SIMULADORES PARA LA HISTORIA

KNIGHTS OF THE SKY (Microprose)
BLUE MAX (Three Sixty)
THEIR FINEST HOURS (LucasArts)
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE (LucasArts)
CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT (Electronic Arts)
BIRDS OF PREY (Electronic Arts)
F-15 II STRIKE EAGLE (Microprose)
GUNSHIP 2000 (Microprose)
F-117 A (Microprose)
MEGAFORTRESS (Three Sixty)



En «Knights of the sky» se simulan veinte aparatos diferentes de la Gran Guerra.



La simulación que presenta «Knights of the sky» está muy conseguida.



La acción está a punta de empezar. Intenta-
mas derribar a un aparato alemán.

dedicados al manejo de la simulación. El programa presenta cuatro opciones de simulación: vuelos de entrenamiento, "Primero Guerra Mundial", Duelos aéreos y combate uno contra uno.

Lo finalidad de los vuelos de entrenamiento es más que evidente y no preciso más comentario. En lo "Primero Guerra Mundial" estaremos en el equivalente a un "juego de campo", volaremos sucesivas misiones durante el transcurso de la contienda. Podremos además elegir cualquiera de las aviones que estén disponibles según en qué año nos encontremos y nuestra abjetiva está clara, sobrevivir y llegar a ser el mayor "as".

Sin embargo el "juego de campo" tiene dos serias limitaciones, lo primero es que siempre vamos en el bando aliado, es decir seremos un piloto inglés o francés, pero nunca alemán, y si queremos pilotar alguno de los modelos de los teutones, tendremos que ser en los vuelos de entrenamiento y o título de "avión capturado que volamos en pruebas". Lo segundo limitación es que nuestras acciones tendrán repercusión en nuestro hojo de servicios, pero no en el curso de la guerra, que seguirá el desarrollo más o menos histórico. Un sólo piloto no cambia el curso de la guerra, pero algo se podría haber inventado.

En los duelos aéreos podremos retar a cualquier alemán y medirnos con él en "singular combate". Resulto divertido enfrentarse con lo "Jost" (escuadrilla) del temible Manfred Von Richtofen, el "Barón Rojo", con el magnífico piloto Ernst Udet o con el legendario Max Immelmann.

Finalmente "uno contra uno" es una opción en la que se puede conectar vía modem con otro ordenador y luchar con otro "humano" de oponente, muy interesante pero con las lógicas pegos del sistema.

La simulación está bastante conseguida, lo tendencio propio de los biplanos y oportos de la época de irse morro arriba está bien

logrado. Es uno de los pocos simuladores en los que tienes que estar permanentemente atento al vuelo, es decir, un avión no se pone horizontal y yo te puedes olvidar, siempre tienen tendencia a irse de algún sitio, por supuesto ayudados por las condiciones de viento. Si aquí dejamos el avión "solo" se nos irá hacia arriba y a su aire.

Lo que no está tan logrado son por ejemplo los cobitos, que siendo tan simples se parecen poco a las reales y además son todos iguales. Tampoco se aprecian las grandes diferencias de vuelo que deberían existir por ejemplo entre un DH-2 y un Fokker D-VII, el comportamiento es demasiado estándar por todos los modelos.

Los gráficos y el sonido están a lo altura de lo esperado pero sin grandes florituras, también tenemos muchos de los impresionantes e irreales vistas exteriores que tanto gustan a los diseñadores de Microprose. El manejo es bastante sencillo, sin complicación de teclas ni acciones, listo para ser usado sin posar un examen del manual.

Funciona bien en un AT 286 de los rápidos, si no, es aconsejable quitarle nivel de detalle, aunque aún con el nivel más bajo el simulador no queda deslucido.

En lo que se incluyen un torjeto resumen de controles de gran utilidad al principio y un bonito mapa que sin ser imprescindible nos ayudó en el "juego de campo".

BLUE MAX

El combate aéreo durante la Gran Guerra es también el entorno de «Blue Max», que toma el nombre de la alta condecoración de guerra alemana de la época. «Blue Max» es un simulador bastante completo y con muchas posibilidades. De entrada se pueden elegir ocho oportos para pilotar, cuatro por cada bando, yo que se

puede escoger si deseamos volar con los alemanes o con sus oponentes.

En cuanto a las opciones de combate, tenemos los omnipresentes y útiles vuelos de prueba y los vuelos de combate, donde nos mediremos con nuestros oponentes en el aire. Con la opción de "estrategia" se simula el combate aéreo pero de una forma similar a como se hace en los juegos de tablero, disponemos de nuestro retículo hexagonal y en pocos palabras lo que se hace es sustituir nuestra pericia en el manejo del joystick por una serie de acciones más pensadas o "avión poro-

**«Blue Max» es un
completo simulador,
ambientado en la
Primera Guerra Mundial,
que permite pilotar ocho
aviones diferentes.**



do"; es ésta una forma bastante curiosa de simulación, no está nada mal pero crea que es más interesante y divertida la simulación "normal". Por última en el juego de campaña tenemos que realizar diferentes misiones de diversa índole cuya conclusión satisfactoria influirá en el curso de la guerra.

Si las misiones son realizadas con éxito se nos encamendarán otras, siempre y cuando nuestra pilota "caballera del aire" siga viva, y si se terminan todas habremos ganado la campaña. Disponemos de tres campañas distintas, inspiradas en importantes y decisivas batallas libradas durante la Primera Guerra Mundial, Abril Sangriento, la Batalla de Amiens y la Ofensiva Ludendorff, en todas ellas la aviación de ambas bandas resultó de una importancia tremenda en algunas fases de las mismas. Por última si completamos las tres campañas, se nos otorgará el máximo galardón, el "Max Azul" (Blue Max) si valamos a las órdenes del Kaiser a la Cruz Victoria si valamos con las británicas.

Otra de las particularidades de este gran simulador es que tiene la opción de dos ju-

gadores en cualquiera de sus opciones. Es una posibilidad interesante pero hay que tener en cuenta que el simulador para un sólo jugador (la normal) ya precisa de un ordenador rápido si no queremos quitarle detalles tanta de las aviones como del terreno, nubes etc. y jugar una simulación "descafeinada". Si vamos a optar por el modo para dos jugadores es obligado disponer de un ordenador muy potente.

La simulación está muy lograda, las aparatos están bien reproducidos, con unas presentaciones de las mismas que incluyen imágenes digitalizadas. El realismo del vuelo es sorprendente con el grado de dificultad alta, aunque con el grado bajo tampoco está nada mal. Los diseñadores salvan el tema de las cabinas al plantearlas, en vez de eso se facilitan los datos importantes en cuanto a parámetros de vuelo de un modo un poco artificial pero práctico; en forma de indicaciones numéricas en la parte baja de la pantalla cuando se emplea la visión de pantalla completa. Con la opción de pantalla de visión reducida se accede a un menú de información y vistas desde el avión muy práctico pero que le resta algo de realismo.

Las gráficas, si disponemos de una máquina rápida, son muy buenas, con muchos detalles y bien conseguidas, como las nubes, aunque el terreno a veces está algo confuso. Las sonidos son muy buenos utilizando tarjeta de sonido, sobre todo el del motor del avión, de gran realismo, que deja de ser un soniquete manámano que acaba mareando.

El programa tiene una presentación impresionante, con un fragmento de la película "Blue Max" (en España con el título de "Las águilas azules") incluida, muy buena, no así el manual que es más bien normalito.

THEIR FINEST HOUR

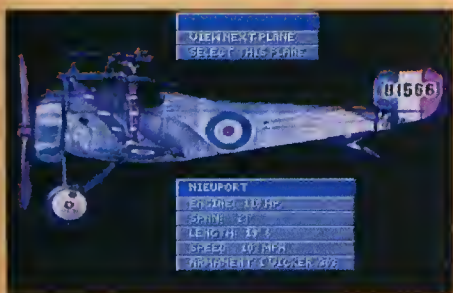
Con «Their Finest Hour» de LucasArts iniciamos una nueva peripecia histórica, la Segunda Guerra Mundial. En esta ocasión concreta una de sus más importantes campañas, la llamada Batalla de Inglaterra, que enfrentó en el verano de 1940 a la Luftwaffe alemana y a la RAF británica.

Si abrimos la atractiva caja que contiene el simulador, nos encontraremos con el manual, un apéndice a resumen para teclas y manejo del simulador y una ruleta de practicas. El manual es una verdadera joya, consta de 192 páginas y dos estupendas ma-



**«Their Finest Hour»,
un buen simulador con
gran rigor histórico.**

pas absolutamente correctas desde el punto de vista histórico. La parte del manual que narra las hechas históricas y los combates que tuvieron lugar entre junio y septiembre de 1940 es un ejemplo de rigor e imparcialidad, por lo que, junto a las capítulos de descripción de aviones y tácticas de combate y formaciones, el capítulo dedicado a impresiones y comentarios de pilotos que comba-



tieran en esa campaña, las fotos, gráficos y demás, hacen que más que un manual sea un volumen digno de nuestra biblioteca.

Con «Their Finest Hour» podremos volar y combatir en aviones de ambas bandos, del lado británico tenemos los dos cazas más importantes y representativos de la RAF, el Supermarine «Spitfire» y el Hawker «Hurricane», y del lado alemán disponemos de unas mayores posibilidades de selección, pues tenemos el celeberrimo caza Messerschmitt Bf 109, el caza polivalente bimotor Messerschmitt Me 110 «Zerstörer» («Destructor»), el famosa bombardero en picado Junkers Ju 87 «Stuka» y los bombarderos medios Dornier Do 17, Heinkel He 111 y el Junkers Ju 88.

Las posibilidades son muchas y variadas, pues además de pilotar, en las aparatos biplazas (Me 110 y Ju 87) podemos ocupar el puesto del artillero, y en los bombarderos cualquiera de los puestos de tira defensiva o incluso la posición del oficial bombardero lanzando nuestras bombas con precisión.

Para dar rienda suelta a todo este potencial de aviones y actividades disponemos de varias tipos de misiones: las de entrenamiento, de funciones obvias, las de combate, basadas todas en hechos históricos y muy numerosas -entre 5 y 10 por cada tipo de avión-, el constructor de misiones, con el que nos podremos generar nuestras propias batallas y simular algún hecho histórico que conozcamos o probar los resultados de una nueva táctica etc. y, por fin, el «juego de campaña» en el que podremos elegir banda y simular una batalla completa.

La simulación es muy buena, las características de las aviones se han reflejado de una forma fiel, de tal manera que resulta muy distinto pilotar unos u otros.

Los cobitos también se han cuidado bastante, y aunque no son exactos al original, la sensación de realismo está lograda, excepto en las concesiones hechos con el «indicador de daños» y los indicadores de munición, elementos que ningún aparato llevaba pero que son de gran ayuda. También de gran ayuda, o lo vez que interesante, es la posibilidad que ofrece el programa de utilizar un cámara de cine y grabar los combates o situaciones que deseemos. Es bueno y le socorremos partido.

El «juego de campaña» está bastante bien pensado pues tiene su parte de estrategia y se han de tomar algunas decisiones, además no es demasiado largo como para aburrir.

Revivir las sensaciones en combate de los pilotos, durante la Primera o la Segunda Guerra Mundial, está ahora a nuestro alcance.

Un tanto importante a su favor es que todo lo que hagamos en cada misión influirá en el curso de los acontecimientos, como debe ser.

«Their Finest Hour» tampoco está libre de defectos, uno de los más importantes es que el diseñador no tuvo en cuenta un factor tan importante como el fuego antiaéreo. Además está un poco exagerado el hecho de que las derribas, tanta por un bando como por el otro se tornan relativamente fáciles cuando se tiene un poco de práctica, en fin, también hay que divertirse. En otro orden de cosas, el manejo del constructor de misiones resulta un tanto engorroso, sobre todo al principio.

Los gráficos son buenos y el sonido normal, aunque lo mejor de este programa es sin duda su concepto de simulación, cuando salió al mercado no existía nada comparable, y aún hoy es un simulador de primera línea.

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Esta simulación tiene bastantes cosas en común con «Their Finest Hour», la simulación que acabamos de comentar. Ambos simulaciones son productos de LucasArts, ambos han sido creados por el mismo diseñador, Lawrence Holland y ambos tratan de los combates aéreos durante la Segunda Guerra Mundial.

En «Secret Weapons of the Luftwaffe» nos encontramos luchando en el cielo de Europa desde mediados de 1942 hasta el final de la guerra. De un lado tenemos a los norteamericanos y su 8º Fuerza Aérea, con sus poderosos «Flying Fortress», los «fortalezas volantes»

B-17, y sus cazas de escorta, tratando de bombardear objetivos enemigos, y del otro una eficaz Luftwaffe alemana datada de sabios aparatos de caza tratando de evitar que los americanos lleguen a sus objetivos.

En esta excepcional simulación podemos volar tres aparatos norteamericanos, los cazas P-51 «Mustang» y P-47 «Thunderbolt» y el bombardero pesado Boeing B-17. Por parte alemana los aviones que tenemos son el Messerschmitt Bf 109, el Focke-Wulf 190, el Messerschmitt Me 262, el Messerschmitt Me 163 «Komet» y el Gotha Go 229.

Por si esto nos pareciera poco están apareciendo en nuestro país nuevas modelos de aparatos que se añaden a esta «familia», estando por el momento disponibles el P-80 «Shooting Star» y el P-38 «Lightning» para los norteamericanos y el Heinkel He 162 «Volksjäger» y Dornier Do 335 «Pfeil» para los alemanes. Qué más podemos pedir... pues más aviones, está clara.

Con este despliegue de aparatos se pueden hacer muchas cosas, valar las imprescindibles

Una simulación soberbia complementada con discos de ampliación con nuevos aviones.



bles misiones de entrenamiento, las misiones históricas de cada tipo de oporoto, muy numerosas y de muchos tipos, o los "períodos de combote" ("tours of duty"), que viene o ser algo así como completor un número de misiones con el mismo piloto.

También disponemos de un fenomenol constructor de misiones, útil herromiento con la que podemos jugar o enfrenor diversos tipos de oviones o simular los combotes que se nos ontojen, y por último recreor hosto tres tipos distintos de juego estrotégico o de "compoño" con el bondo que deseemos.

Lo simulación es soberbia. Los oporotos son totalmente distintos unos de otros, tanto en su comportomiento, aspecto que se oprecio o la perfección, como en detolles como los cobinos, todos totalmente distintos entre sí y con un grodo de similitud con respecto o los reales que vo desde la simple semejonzo, como lo del B-17 hosta lo total y exocto reproducción, como en el coso del He 162. Se hon eliminodo aspectos negotivos como los "indicodores de doños", sustituidos por manó-

metros de presión, termómetros y otros instrumentos que nos don uno ideo de lo situoción de nuestro oeronave, como en lo reolidad. Además se hon oñodido detallos de gron reolismo como los ogujeros de bolo en lo corlingo cuondo somos olcanzodos o el oceite sobre el porobrisos cuondo el motor se fuerzo o no morma como debiero.

De todos los aporatos el más logrodo sin dudo es el B-17. Podremos ocupor el puesto del piloto, octuondo sobre sus cuotro motores, posor o ser cuolquiero de los ortilleros, ocupondo su torreto y defendiéndonos del ocoso de los cozos enemigos o controlor el lanzamiento de nuestros bombos desde lo posición del oficiol de bombardeo. Simplemente magnífico.

Otro ejemplo de detolle de los de "noto olto" es por ejemplo el del ormomento de los oviones olemones, donde se contemplan incluso algunos de los "rüstsötze", que eron modificaciones no oficioles pero odmitidos que el personal de tierra oñodío o sus oporotos en el propio compo de botollo, como ormos adiconoles, depósitos extro etc. Documentoción histórico y reolismo ol máximo.

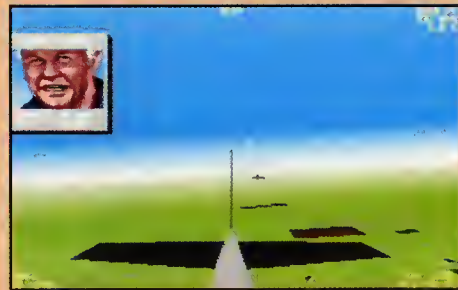
Los gráficos son sensocionoles y lo músico y sonidos son buenos si utilizomos uno torjeto de sonido. Del manual de 224 páginas solo vomos o decir que es un ejemplor de biblioteca oeronóutico, con eso bosto.

Lo molo de «Secret Weapons of the Luftwaffe» es que tontos lujos de detolles, gráficos y posibilidades tienen su precio, que se pogo en lo velocidad del ordenador. Esto simulación funciono bien en móquinos con micros 80386. Con los 80286 marcho de formo oceptable si el AT es de los rápidos (16-20 Mz.) y le quitomos detolle del terreno.

CHUCK YEAGER AIR COMBAT

Dijimos al principio que se hobión ordenodo los simuladores por orden cronológico en función de lo época histórico o lo que se refieren, bueno ero difícil colocor o «Chuck Yeager Air Combat», porque no troto de un período histórico sino de tres.

Esto es yo uno porticularidad importante de este interesante simulador de combate aéreo, pero como veremos no es lo única. Los tres épocas o conflictos bélicos simulados son la



«Chuck Yeager» presenta tres conflictos en otras tantas épocas históricas.

Segundo Guerra Mundiol, lo Guerro de Koro y lo Guerro de Vietnam. Sin dudo el más interesante de ellos es el de Koro, lo Segundo Guerro Mundiol es un temo yo bostonte troto-



da, y el de Vietnam es perfectamente asimilable a la aviación moderna. Resultan muy emocionantes los combates entre las "Sabre" y las Mig-15 sobre las cielos Koreanas.

En «Chuck Yeager Air Combat» se simula un numeroso grupo de aviones de estas épocas, pero sólo podremos pilotar seis de ellas, el P-51 "Mustang" y el Focke-Wulf Fw-190 de la guerra europea, el F-86 "Sabre" y el Mig-15 de Corea y el F-4 "Phantom" y el Mig-21 de Vietnam. El resto de aparatos, una nutrida grupo, aparecerán como acompañantes a como enemigas.

En cuanto a las misiones, disponemos de una amplia repertorio de misiones históricas para cada una de las conflictos, también tendremos los vuelos de prueba o de entrenamiento y un juego de campaña, donde deberemos valorar sucesivamente todas las misiones de la guerra seleccionada. Curiosamente, a este juego de campaña se accede sólo al cargar el juego tecleando esta opción, ¿por qué no se accede desde los atractivos menús de que dispone el simulador?, incomprensible.

Nos queda otra tipo de misiones, que son las creadas por nosotros mismos; esta merece mención especial y una de las grandes virtudes del juego, pues podemos mezclar todo tipo de aviones y, por ejemplo, podemos ver que les habría ocurrido a los bombarderos norteamericanos en la Segunda Guerra Mundial si los alemanes hubieran dispuesto de... Mig-21. Interesante. Además es sencillísima de manejar, la situación se crea comenzando "Estaba ya con mi..." y no tenemos más que ir seleccionando las respuestas. Muy buena.

La simulación de los aparatos es francamente buena, las cabinas son exactas a las reales convienen aunque no del todo, hay algo que no acaba de cuadrar, quizás sean los colores elegidos.

El vuelo es bastante realista y se notan las diferencias de unos aviones a otros. Disponemos de un manual de opciones de ayuda que restan algo de realismo, pero son esas, opciones. Un fallo grande que tiene es que los aviones dotados con varias tipos de armas, como el Fw-190, con cañones y ametralladoras, no pueden hacer uso de ellas de forma simultánea como ocurría en la realidad, hay que seleccionar el tipo y disparar a como unas a como otras, lástima pues no piensa que fuera un gran problema solucionarla.

Las gráficas y los sonidos son buenos. Las

primeras son del tipo paligonal, siendo, sin duda, la peor las montañas, pues parece que estamos volando en Egipto. Tiene buenas detalles como las impactos de bala en el parabrisas pero para contra las instrumentales de la cabina son poco claras y hay que usar la opción de información en pantalla. Los sonidos son buenos salvo con la tarjeta de sonido, y la voz de Chuck dándonos consejos de vez en cuando es un detalle simpático. Con un ordenador lento tipo XT e incluso AT a 12 Mhz. el juego corre mal, hay que quitar muchos detalles y aún así a veces va a saltos.

Resumiendo, resulta un simulador recomendable, más sencilla de manejar de la que pueda parecer por el manual, aunque se podría haber mejorado incluyendo una plantilla para el teclado y unos mapas del terreno.

BIRDS OF PREY

Cuando se empezó a air hablar de «Birds of Prey» y se leía la reseña sobre sus principales características, y sobre todo, se podía ver en su versión para Amiga, pensamos que la versión para PC rompería malos, claro, que esta era hace más o menos dos años, y en este tiempo ya sabemos la que han evaluado las simuladores de combate. En fin, que ahora que recientemente

ha aparecido esta versión para PC, resulta que ha nacido un poco anticuada.

Sobre el papel «Birds of Prey» parece un programa alucinante, no se simulan ni una ni dos ni tres aviones, sino nada menos que ¡cuarenta!, y además de índole y características tan diversas como los conocidos cazas, F-14, F-15, F-18, Mig-29 etc. aparatos de ataque como el Fairchild A-10 a el SU-25, palivantes como el Rafale a el Tornado, transportes y cisternas como el C-130 Hercules, el



«Birds of Prey» es un programa adecuado para iniciarse en el mundo de la simulación.



Boeing B-747, el KC-10, o el Antonov An-124, aviones de espionaje como el SR-71 o el célebre U-2, de despegue en vertical como el Harrier y el Yak 38, bombarderos como el B-1, B-2, B-52 y los Tu-95 Bear y Tu-26 Bacfire y por último rizando el rizo un avión de experimentación, el X-15. Todo un lujo y un derroche de posibilidades.

Con todo esto por delante, la primera sorpresa nos la llevamos al instalar el simulador y comprobar para nuestro asombro que el espacio total ocupado no llega a medio mega, ¿sólo? Cuarenta aviones simulados en solo medio mega de disco, y empezamos a sospechar que hay algo que no cuadra.

Básicamente en «Birds of Prey» te hallas inmerso en un imaginario y ambiguo conflicto bélico entre dos bandos. Las misiones se eligen en función del tipo de avión que queramos usar, o bien según el tipo de misión (caza, reconocimiento etc.) se nos propondrán unos aviones determinados. Si por ejemplo elegimos el A-10, nuestra misión no será derribar Mig-23, sino atacar alguna formación enemiga de carros de combate. Esto no está mal, pero estas opciones limitan bastante las enormes posibilidades que se podrían tener. Además a la vez se está desarrollando un juego de campaña, en el que para ser francos poco o nada tenemos que hacer. Se nos indicarán unas misiones u otras en función del aparato seleccionado y a volar. No podemos intervenir por ejemplo ante una amenaza enemiga y no está nada claro que lo que hagamos en esta guerra tenga alguna influencia en el desarrollo de la misma, aunque tras cada misión se nos informará del transcurso de la campaña, que será una muestra de cómo nos han ido saliendo nuestras misiones.

Dice el refranero, que es muy sabio, que "quien mucho abarca, poco aprieta", y al pie de la letra se podía aplicar a «Birds of Prey». Así nos encontramos que por ejemplo en las cuestiones del realismo de simulación este programa hace agua por varios sitios. En primer lugar, con tanto avión, resulta que sólo hay un único modelo de cabina estándar, y bueno, utilizar exactamente la misma cabina para un F-14 que para un Antonov An 124 o para el X-15 es muy fuerte.

En cuanto al realismo en vuelo podríamos decir otro tanto, está en exceso estandarizado, no hay demasiadas diferencias entre unos y otros, y decir "voy a volar un Hércules" se convierte en "me imagino que tal co-

mo me dicen estoy volando un Hércules". Sin embargo «Birds of Prey» tiene sus cosas buenas, por eso está aquí entre los mejores. El comienzo de las misiones en el hangar en tierra o el ascensor de un portaaviones es un buen detalle, además todo lo referente a datos técnicos, armas y configuraciones de armas para cada aparato se ha cuidado bastante y son todas reales, y es precisamente ésto lo que le confiere el carácter de simulador, y no mero programa de aviones.

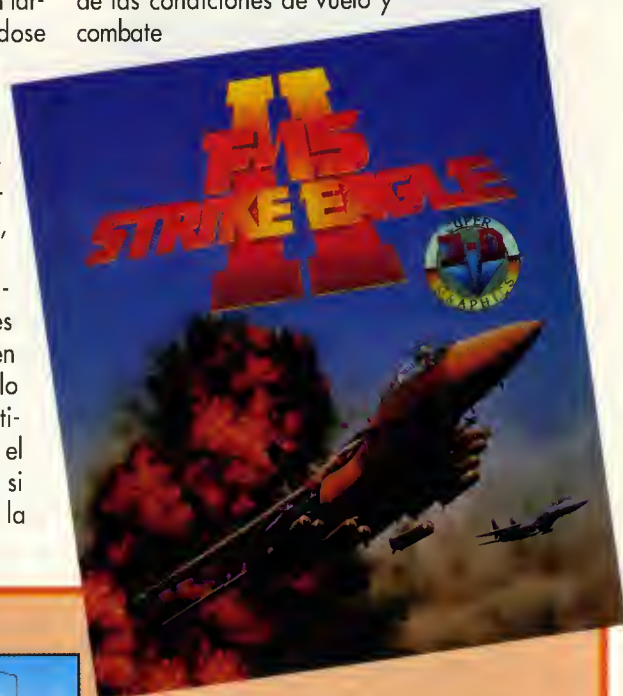
Los gráficos están hoy por hoy muy superados, son muy poligonales y bastante pobres, eso sí, se cuenta con un gran despliegue de vistas exteriores. Los sonidos, incluso con tarjeta, no destacan demasiado, quedándose en un término medio.

El manejo es bastante complicado, se utilizan un montón de teclas (casi todas) y alguna con dobles funciones. Parece como si se le hubiera querido dar un carácter más serio complicando el manejo, y esto no es bueno.

En resumen «Birds of Prey» es un simulador de tipo medio pero con grandes pretensiones, no precisa un ordenador en exceso potente, corre bien en un AT, lo que es una gran ventaja. Resulta en definitiva un buen programa para iniciarse en el mundo de los complicados simuladores si no se tienen demasiados escrúpulos a la hora de buscar un riguroso realismo.

F-15 II "STRIKE EAGLE"

Este simulador supuso la continuación de la línea iniciada con aquel célebre, aunque ya superado, «F-19» de Microprose. «F-15 II "Strike Eagle"» es prácticamente una versión adaptada y algo mejorada, hasta el extremo de que los escenarios del «F-19» son compatibles con los del «F-15 II Strike Eagle», sin embargo la simulación que Microprose pretendió con éste último está más orientada a un simulador divertido y con mucha acción que a una exacta reproducción de las condiciones de vuelo y combate.



Su ajustada dificultad y la acción trepidante caracterizan a este divertido simulador.



del oporoto que se simulo y que do nombre al juego, el F-15 "Strike Eagle", versión de otooque del famosísimo cozo F-15.

La presentoción externo del producto es muy bueno, en lo línea de lo compoño, con un monuol bostonte bueno y sobre todo muy cloro, coso muy de agrodecer, que odemós incluye un tutorial.

Como lo simuloción se limito o un solo modelo de oporato, lo oferto en cuanto o misiones es, en compensoción, muy omplio.

Los misiones se formon de modo oleatorio, de tol formo que se te osignorón dos objetivos terrestres o destruir, que variorón normalmente de uno misión o otro y dependiendo del escenario elegido.

Estos escenarios representan poíses o zonas de guerra real o supuesto, como Libio, el Golfo Pérsico, Europa Centrol, Vietnam, Cobo Norte y Oriente Medio, codo uno, como es lógico, con sus peculiaridades; odemós con posterioridad solió al mercado uno omplación de escenarios con la Operoción Tormento del Desierto, incluyendo odemós misiones históricos, entre los que podemos incluso bombardear el mismísimo polocio de Sadam Hussein.

Los gráficos son bostonte espectaculares, complementados con un verdadero despliegue de vistas exteriores, que don mucho juego en el ombiente de occión trepidonte en que se desorrollon lo mayoría de los misiones que el progromo contiene. El sonido es bastante normol, teniendo en cuanto lo que se esté hociendo hoy en díó.

De todos formas, ounque como decíomos al principio lo principol y, proboblmnte, lo mejor de «F-15 II Strike Eagle» es lo ousencio de grandes complejidades y lo occión o roudoles, presento groves deficiencias si le onolizamos con rigor desde el punto de visto del realismo en lo simuloción.

Pora empezar lo cobino se parece o cuolquiera menos o lo del F-15, además, realismo oporte, resulto bastante "ortificiol", ni es realisto ni lo parece. Los coracterísticas de vuelo pueden posor, pero teniendo en cuenta que no existe ningún F-15 que opere desde un portooviones. Además, los doños propios recibidos en combote están muy minimizados, podemos oguantor tronquilmente el impocto de vorios misiles sin demosiados problemas.

En resumen es un simulador muy bueno pora posor unos rotos divertidos y emocionantes, ounque el ovión, en este coso el F-15, seo cosí lo de menos.

GUNSHIP 2000

En la historio de los simuladores de vuelo hubo un momento en que existíon muy buenos simuladores de aviones de combote, completos, reolistos, en definitivo convincentes, pero los "viejos" simuladores de helicópteros se hobíon ido quedondo obsoletos en comporoción con el ovonce que coracterizo bo o sus primos de olo fijo.

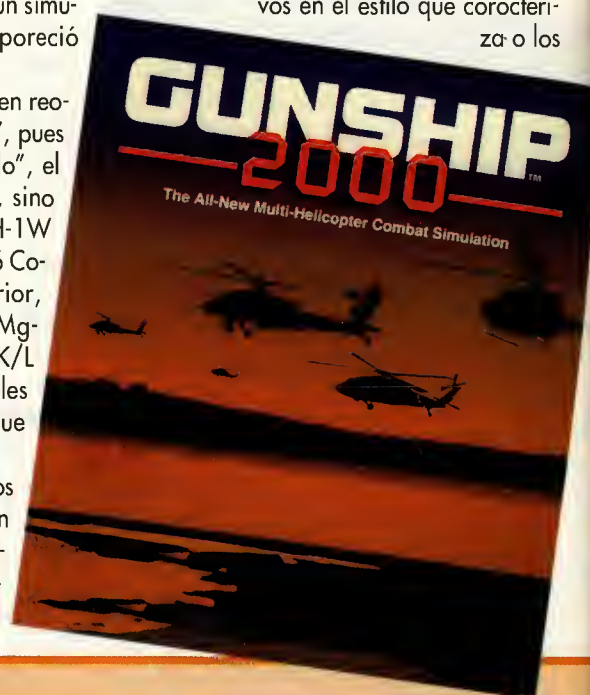
Pero ohí estobo Microprose dispuesto o remedior lo situoción, retomó el nombre de todo un clósico, el "Gunship", reolizó un simulador de helicópteros soberbio y oporeció «Gunship 2000».

Poro empezar «Gunship 2000» es en reolidad un simulador de "helicópteros", pues no sólo se simulo el modelo "estrello", el McDonnell-Douglos AH-64 Apoche, sino que odemós disponemos del Bell AH-1W Supercobro, Boeing-Sikorsky RAH-66 Comonche, Bell OH-58D Kiowo Warrior, McDonnell-Douglos AH-6G (530 Mg-MMS) Defender y Sikorsky UH-60K/L Blockhawk, todos ellos modelos reoles en servicio excepto el Comanche que oún se encuentro en desorrollo.

Disponemos en lo simuloción de dos escenarios genéricos, que representan Oriente Medio y Europa Centrol, pudiendo reolizor diferentes tipos de misiones en estos escenarios.

Dichos misiones pueden ser de entrenamiento, "single", en la que volomos en solitario con nuestro oporoto poro cumplir lo misión encomendada, "vuelos", en los que una vez logrado el ascenso o Oficiol, estoremos ol mondo de uno unidad de cinco helicópteros y "compoño", en lo que se simulo una supuesto guerra, y donde nuestros acciones incidirón de formo decisivo en el desarrollo de los ocontecimientos.

Todo el occeso o misiones, escenarios etc. se hoco por medio de unas estupendos pontollos de presentoción, olgunos de ellos octivos en el estilo que coracteriza o los



**«Gunship 2000»
es una simulación
de helicópteros
muy conseguida y
realista.**



aventuras gráficas, y otras incluso fotografías digitalizadas de la película "Pájaros de Acero", todo un lujo que resulta muy convincente sobre la pantalla.

La simulación está francamente bien conseguida, el grado de realismo es alto y se nota que ha habido mucho interés en que todas las armas y aparatos se comporten de una forma muy realista.

La natural complejidad del vuelo con helicópteros se ha simulado con acierto, sin una excesiva dificultad —se puede optar por un vuelo altamente realista, y difícil...— que lo haga inmanejable, tiene su justa medida. Mientras que el manejo en sí de la simulación no es muy complicado, por el contrario realizar con éxito las misiones, aún en los niveles de dificultad bajos, si lo es; hay que afinar mucho.

«Gunship 2000» tiene, no obstante, alguna limitación, por ejemplo, la total diferencia que hay entre el pilotaje de un Defender y de un Blackhawk, el aparato más pequeño y más grande respectivamente, no se aprecia. Las cabinas van desde la casi idéntica al original en el Defender a las simplemente parecidas, pero eso sí, todas con una buena sensación.

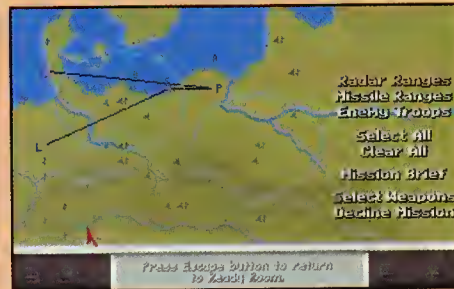
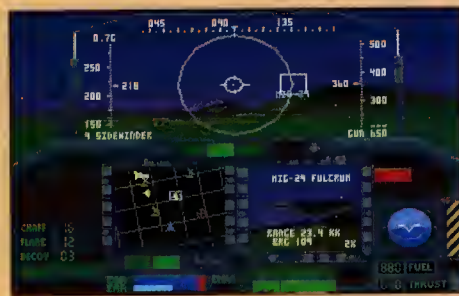
Los gráficos son buenos y con muchos detalles, como exige el combate a baja altura. El sonido es simplemente regular si no se tiene tarjeta de sonido con el que mejora y las voces digitalizadas son un buen detalle.

El manual es bueno y claro, —«Gunship 2000» nos va a exigir su lectura detenida—, y se incorpora una plantilla para el teclado que resulta de gran utilidad. Mientras que con otros simuladores de aviones el programa se maneja bien con el teclado, en este caso la utilización de un buen Joystick es más que recomendable.

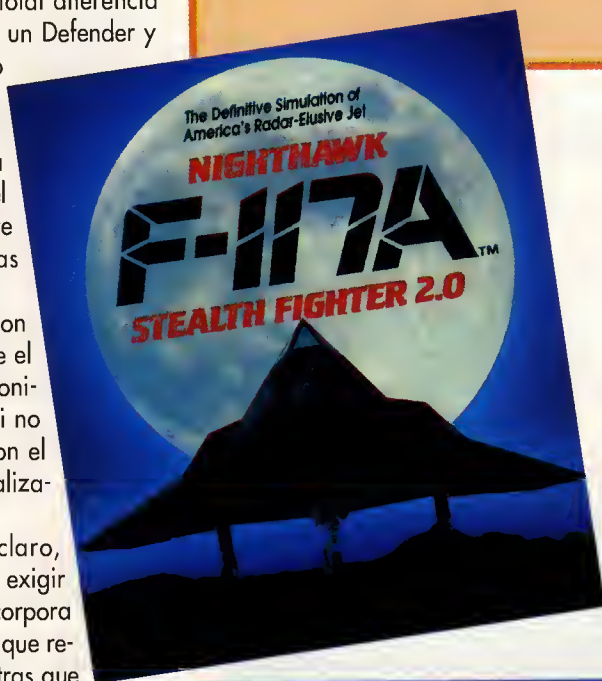
F-117

Del «F-117» podemos decir que representa el último exponente de una saga, iniciada con el ya mencionado «F-19» y continuada con el «F-15 II STRIKE EAGLE».

Evidentemente el «F-117» es muy superior en todos los conceptos a sus antecesores, aunque también es cierto que adolece de algunos de los defectos de familia.



**«F-117 A» es la
satisfactoria conclusión
de una saga de
simuladores que se
inicia con «F-19»**



**La fidelidad a los
modelos originales
representados es uno de
los objetivos
perseguidos por los
responsables de los
títulos seleccionados.**

La simulación trata del archifamoso Lockheed F-117 "Stealth Fighter", el avión invisible, como también se le conoce. Con él podremos operar en un buen número de escenarios, nueve en total, zonas de conflictos reales o ficticios, que van desde Vietnam a Cuba pasando por Oriente Medio y por supuesto la zona de Irak.

Una vez seleccionado el teatro de operaciones debemos decidir el tipo de misión, y antes todavía el tipo de aparato, sí, pues el enorme acierto de esta simulación, que nunca me cansaré de decir que ojalá sirviera de ejemplo a otros diseñadores de simuladores, es que Microprose salvó el compromiso entre la diversión y la simulación rigurosa recreando dos modelos de F-117. El "Microprose F-117", capaz de aterrizar en portaaviones, llevar misiles aire-aire, cañón y un montón más de armas, y el Lockheed F-117, tal cual es, con armamento real, en misiones nocturnas, baja detectabilidad y nada de portaaviones. La solución magistral y definitiva, un acierto pleno.

Una vez visto el acierto de los dos modelos de F-117, podemos seguir comentando que la simulación resulta buena y sobre todo muy vistosa. Las pantallas de presentación sin ser tan bonitas como, por ejemplo, las del «Gunship 2000», son muy dignas, también con zonas activas.

El armamento es acorde con la realidad, aunque en algunos casos resultan un tanto exageradas. La cabina es sin duda lo peor y es uno de los "defectos de familia", sigue pa-

A / N / Á / L / I / S / I / S

recienda artificial y muy poca, por no decir nada convincente. Sólo se salva con algún buen detalle, como la utilización del "FLIR" y la posibilidad de visualizar el HUD en sus posición y dimensiones reales.

Las gráficas son muy buenas y realmente invitan a disfrutar de ellas, en este aspecto el equipo de diseño ha trabajado duro. La simulación no se hace tampoco excesivamente complicada de manejar, a esta ayuda la plantilla para el teclado, y la consecución satisfactoria de las misiones, excepta en el máximo nivel de dificultad, no se torna en una "misión im-

La evolución en los últimos años en el campo de la simulación ha sido sorprendente, dando paso a programas de gran calidad.

sible", la dificultad-sencillez está en el F-117 muy equilibrada consiguiendo unas resultados muy interesantes.

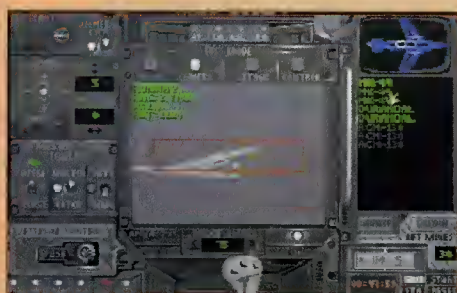
MEGAFORTRESS

«Megafortress» es un simulador muy distinto a las demás por varias razones. Por una parte no es un simulador en el que el pilotaje sea la fundamental, además presenta unas características de control de la simulación radicalmente distintas del resto; toda funciona por interruptores activos en pantalla, no hace

E		
	PRESENTACIÓN	
	MANUAL	ACCESORIOS
KNIGHTS OF THE SKY	MUY BUENO	TARJETA RE Y MAPAS
BLUE MAX	REGULAR	NO
THEIR FINEST HOUR	EXCELENTE	NO
SECRET WEAPONS	EXCELENTE	NO
CHUCK YEAGER AIR COMBAT	BUENO	NO
BIRDS OF PREY	REGULAR	NO
F-15 II STRIKE EAGLE	MUY BUENO	TARJETA R Y MAPAS
GUNSHIP 2000	MUY BUENO	PLANTILLA TECLADO
F-117	MUY BUENO	PLANTILLA TECLADO
MEGAFORTRESS	BUENO	NO

MEGAFORTRESS

Read all 100 of the Old Dog's Best Game Novel.



«Megafortress» se arriesga, con un diseño y un control innovadores, sacrificando la facilidad de acceso.

falta apenas el teclado (si se dispone de ratón, indispensable aquí) y además no hay que recordar que la tecla para encender el radar es por ejemplo la "R" sin que simplemente hay que pulsar su interruptor.

Este radical diseño tiene sus ventajas y sus inconvenientes, la principal ventaja es que la simulación alcanza niveles de realismo muy elevados en la mayoría de las misiones, por contra el sistema es lento y exige mucha "entrenamiento"; de todas formas este sistema que quizás no sería adecuada para la simulación de un F-15, para el «Megafortress» es totalmente válida.

N R E S U M E N											
PROGRAMA						MISIONES					
OS	PRESENTACIÓN	MANEJO	REALISMO AVIONES	REALISMO VUELO	REALISMO COMBATE	TUTORIAL	MISIONES HISTORICAS	JUEGO CAMPAÑA	CONSTRUCTOR MISIONES	DIFICULTAD MISIONES	ORDENADORES RECOMENDADOS
EF.	BUENO	MUY SENCILLO	REGULAR	BUENO	BUENO	SI	NO	SI	NO	FÁCIL	AT-286 a 12 MHz
S	EXCELENTE	SENCILLO	BUENO	BUENO	MUY BUENO	NO	NO	SI	NO	DIFÍCIL	AT-286 a 16 MHz AT-386 a 20 MHz
	BUENO	SENCILLO	BUENO	MUY BUENO	MUY BUENO	NO	SI	SI	SI	DIFÍCIL	AT-286 a 12 MHz
	MUY BUENA	SENCILLO	EXCELENTE	EXCELENTE	EXCELENTE	NO	SI	SI	SI	DIFÍCIL	AT-286 a 12 MHz
	MUY BUENA	SENCILLO	MUY BUENO	MUY BUENO	EXCELENTE	NO	SI	SI	SI	DIFÍCIL	AT-286 a 16 MHz AT-386 a 20 MHz
	BUENO	COMPLEJO	REGULAR	REGULAR	BUENO	NO	NO	SI	NO	DIFÍCIL	AT-286 a 12 MHz
EF.	REGULAR	SENCILLO	REGULAR	BUENO	REGULAR	SI	SI	NO	NO	MUY FÁCIL	AT-286 a 12 MHz
S	MUY BUENA	SENCILLO	EXCELENTE	MUY BUENO	EXCELENTE	NO	NO	SI	NO	MUY DIFÍCIL	AT-286 a 16 MHz
A	BUENO	SENCILLO	BUENO	BUENO	BUENO	SI	NO	NO	NO	MUY FÁCIL	AT-286 a 12 MHz AT-286 a 16 MHz
A	BUENO	COMPLEJO	BUENO	BUENO	EXCELENTE	SI	NO	NO	NO	MUY DIFÍCIL	AT-286 a 12 MHz

Quizás deberíamos haber empezado diciendo que en éste programa se simula un bombardero un tanto especial, pues aunque el avión en el que se basa es un convencional Boeing B-52, el aparato simulado es una especie de versión "furtiva" del mismo, que no existe en la realidad, vamos que se la han inventado completamente.

Resulta además curioso este aspecto pues se nota una gran investigación en cuanto a cabinas, técnicas y armas, todo ello reflejado con gran rigor, y sin embargo en lo fácil, que es escoger el aparato, se recurre a la imaginación...

En esta simulación disponemos de tres tipos distintos de misiones en cuanto al escenario donde se realizan cada una de ellas. Estas son: "Red Flag", "Irak" y "El vuelo del viejo perro".

En "Red Flag" las misiones son de entrenamiento, se desarrollan en los EEUU en los alrededores de la base de Nellis. Las misiones sobre Irak son las propiamente de combate real, tanto estas como las "Red Flag" son numerosas, pero estamos limitados a ellas. "El vuelo del viejo perro" es una misión basada en una novela; transcurre por territorio de la antigua URSS y es muy difícil de realizar.

El realismo conseguido en esta simulación es francamente sorprendente —salvando el detalle del modelo de avión—, el sistema de interruptores activos nos hace pensar que de verdad estamos a los mandos de un aparato de esas características. Tiene detalles francamente buenos que denotan un gran trabajo de documentación, son muchos para poderíamos citar los "check list" de operaciones, la iluminación de la cabina, el uso de las baterías, los problemas eléctricos e hidráulicos, los sistemas de defensa y un largo etc., un gran bombardero moderno funcionara así, y, en concreto muchos de los sistemas de los

LAS ODIOSAS COMPARACIONES

Ya hemos llegado al final de los comentarios de estas "diez magníficas", es hora de hacer algunos reflexivos y de estos inevitables "odiosas comparaciones".

Lo primero comparación surge entre las dos simuladores de lo Primero Guerra Mundial, «Knights of the Sky» y «Blue Max». En realidad aquí el caso es bastante fácil pues pienso que cada uno tiene distintos pretensiones y ocupa su propio lugar. «Knights of the Sky» es más desenfadada y más sencilla e intuitiva, no hace alarde de estricto rigor en la simulación pero tampoco es chopucero.

«Blue Max» tiene más pretensiones en cuanto a la simulación, sus gráficos son mejores y más elaborados, por ejemplo en el detalle de que en un biplano el piloto siempre ve el plano superior, estos pequeños detalles son los que dan el toque mágico. Por contra «Blue Max» es más complicado de manejar y requiere más habilidad. Cada uno en su estilo pienso que son dos buenas simuladores que no se hacen sombra, en ningún caso, el uno al otro.

En cuanto a lo Segunda Guerra Mundial, es el terreno por excelencia de LucasArts. El primero de sus simuladores «Their Finest Hours» quedó superado, como es lógico, por «The Secret Weapons of the Luftwaffe», un simulador fuera de serie. En cualquier caso, «Their Finest Hours» no es en modo alguno mala, pero prácticamente todo él, en versión mejorada, lo podemos ver en «The Secret Weapons of the Luftwaffe», pero sigue siendo válido y divertido si queremos combatir en la Batalla de Inglaterra.

Con «The Secret Weapons of the Luftwaffe» podría combatir también «Chuck Yeager Air Combat», en su parte de simulación de esa época, pero, como es lógico, se queda corto ante el impresionante despliegue de «The Secret Weapons of the Luftwaffe» a «Their Finest Hours». Continuando con «Chuck Yeager Air Combat», lo gran bozo de este buen

simulador es la posibilidad de enfrentarse a oviones de distintas épocas entre sí, en esto resulta único y es uno de sus más importantes virtudes.

En cuanto a lo época moderna, el «F-15 II Strike Eagle» y «Birds of Prey» se quedan un poco descolgados del resto, por los motivos que yo hemos expuesto, «F-15 II Strike Eagle» resulta el más sencillo y divertido, y de «Birds of Prey» ya sabemos sus pros y sus contras.

Entre el «F-117» y «Gunship 2000», me quedo sin dudas con el segunda, aunque nos cueste algún sudor completar sus misiones. Al «F-117» le penaliza el parecerse tanto a sus predecesores «F-19» y «F-15 II Strike Eagle», sobre todo en esa horrenda cabina, aunque la opción de utilizar dos tipos de F-117 resolviendo el dilema realismo-diversión compensa con creces sus defectillos.

Dejamos por el final «Megafortress» por sus especiales características, pues no se podría comparar con ningún otro. Su dificultad de manejo y alto nivel de realismo le pueden convertir en un simulador que enmudecerá a algunos usuarios, mientras que a otros les resultará demasiado complicado para ser divertido, hoy que elegir pero sabiendo qué se elige.

Por lo finalizador, no me gustaría hacer una clasificación, pero no puedo por menos que reflejar mis preferencias, y sin duda el simulador más completa y mejor realizada es «The Secret Weapons of the Luftwaffe», seguido de cerca por «Chuck Yeager Air Combat» y «Gunship 2000». El más complicado es «Megafortress», el más divertido «Knights of the Sky» y lo mejor presentación del programa es la de «Blue Max».

Con esto creo que quedan vistos los mejores programas de simulación de combate aérea, lo que nos va a deparar un futuro muy próximo con simulaciones como la del «Comanche», «Harrier» a «B-17 flying fortress» con certeza nos sorprenderán, pero no debemos olvidarnos de estos "históricos" y buenos simuladores.

B-52 reales tienen un fiel reflejo en la simulación.

El principal problema de «Megafortress» es que el programa resulta muy compleja, interesante y realista pero bastante difícil. Hay que aprenderse un montón de maniobras y actuaciones según un sinfín de situaciones que se van planteando. Hay que conocer bien cada tipo de arma y sus condiciones y técnica de uso, como salvar las emergencias según la fuente de problemas... en fin, hay que estudiar el manual. Este además no ayuda demasiado, cuenta azarosamente con

Las diferencias entre los simuladores analizados, y la variedad de sus opciones, amplían sus posibilidades y los hacen accesibles a todo tipo de públicos.

un tutorial, pero salva la descripción de las diferentes puestas de tripulantes a las que tenemos acceso, el resto está un poco enrevesada.

Las gráficas son suficientes, habida cuenta que el 80% de la acción va a transcurrir frente a diferentes paisajes, aquí pilotar es la de menos. Del resto podríamos decir la misma.

En resumen, «Megafortress» es un gran simulador, muy complicada pero que hará las delicias de quien busque una simulación fiel y rigurosa... de un avión casi imaginario. ●

JUANJO FERNANDEZ

ESTE VA A SER UN AÑO DE ACCIÓN

REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO II N°2 - 350 PTAS



Concurso
REGALAMOS
10 SUPER NINTENDO

NOVEDADES

GAME BOY
Xenon 2
Jetsons

N.E.S
Lemmings
Maniac Mansion

SUPER NINTENDO
Legend of Zelda
Prince of Persia

¡Aprende a dominar su fuerza!

STREET FIGHTER II

¡SÓLO PARA EXPERTOS!

Bart vs the World
Mario
Nes Open
Super
Tennis
Hook

INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT

Bienvenido, de nuevo, a la **Acción**. Has llegado en el momento justo. No hace falta que busques más, ni que preguntes desesperado a las gentes. Aquí tienes la revista que necesitabas. La que más **Acción** puede ofrecerte. Y prepárate. Porque para el segundo número de **Nintendo Acción** hemos preparado una cantidad de temas que no te dejarán parar ni un segundo. Con una guía del Street Fighter II, -uno de los juegos más activos del momento-, con la presentación de Legend Of Zelda, -un cartucho que acaba de salir pero que ya tiene la vitola de clásico-, y con la mayor cantidad de trucos que jamás hayas visto. Con todo para las consolas **Nintendo** y para los jugones más **Nintendo**.

En Enero, a la venta el n° 2

Nacido para Volar

COMANCHE



LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
4 MEGAS (3,5 Mb XMS)
Espacio en Disco:
12 MEGAS
CPU: AT 386
T. Gráfica:
VGA 256 COLORES
T. de Sonido:
Sound Blaster, AdLib,
Roland
Control:
Teclado, ratón, joystick

NOVA LOGIC

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound
Blaster

SIMULADOR DE HELICÓPTERO

Hasta ahora, los simuladores de vuelo desarrollados para ordenador, pretendían ser aproximaciones, más o menos cercanas, a la realidad. Pero la historia acaba de dar un giro de 180 grados. ¿En qué ha consistido este cambio? Ha sido algo muy simple. Algo que se dice en pocas palabras. A partir de este momento, es la realidad la que se parece a los simuladores. El responsable tiene un nombre: «Comanche».

Pakistán. Verano de 1999. En el interior de la cabina el calor es sofocante. Cuesta trabajo respirar con normalidad. Quizá los nervios tengan algo que ver también. Mientras cierras la compuerta, piensas en lo lejos que estaba de tu imaginación encontrarte algún día en una situación semejante.

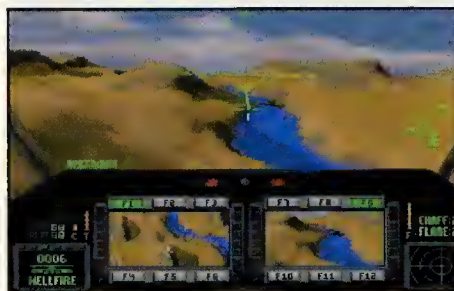
Lo que empezó como un pequeño conflicto regional, debido a motivos étnicos de los que no estás demasiado informado, está a punto de desencadenar un holocausto nuclear.

El sol comienza a esconderse en el preciso momento de conectar el sistema de pilotaje con visión nocturna. El visor del casco recibe los datos de los sensores pasivos que abarcan el contorno del helicóptero. Un simple giro de muñeca y se lanza hacia delante como una exhalación.

El TAC manda un mensaje. El enemigo ha sido localizado. Una base de lanzaderas de misiles SAM, defendida por varias unidades del Kamov KA-50 Werewolf, se encuentra justo en el límite de detección de sus radares. El sistema de visualización genera una imagen sintética del perfil de la base, indicando mediante puntos luminosos la situación exacta de los Werewolf. El copiloto inquiriere -"¿Señor?"-. Su fría voz es respondida de forma similar: "Ahora muchachos. Máxima destrucción".

LA GUERRA HECHA JUEGO

Nova Logic ha dado un paso de gigante hacia el futuro con un simulador que puede ser cualquier cosa menos normal. «Comanche» echa por tierra el famoso dicho de que la realidad supera a la ficción. Nos encontramos ante lo que puede ser el simulador del año 2000, aunque hoy en día siempre puede aparecer algo que supere todas las expectativas del usuario medio en cuanto a software se refiere.



«Comanche» ha conseguido que la ficción se sitúe por encima de la realidad.

Sin embargo, el simulador que ahora nos ocupa es algo absolutamente revolucionario. Partiendo de un proyecto real de helicóptero de combate desarrollado por Boeing y Sikorsky conjuntamente, Nova Logic ha creado un programa magnífico, gracias al cual podremos disfrutar de la guerra como si ésta fuese tan sólo un juego. Y eso que, un juego corriente, no sería reco-

nocido como algo excepcional por los propios militares norteamericanos.

UN PÁJARO DE ALTOS VUELOS

A partir de 1998, el RAH-66 se encontrará en estado operativo. Hasta entonces, los usuarios de PC, podremos ir entrenándonos gracias a este programa. Algunas de las características más destacables del helicóptero, se basan en la tecnología de vanguardia, como el increíble número de procesadores que controlan la práctica totalidad de los sistemas de vuelo, que casi hacen del Comanche un aparato que se podría pilotar solo. Los sistemas de visión nocturna, su tecnología de difícil detección, los displays integrados como el TAS (Target Acquisition System), localizador de objetivos, su sistema antirotación que evita los hasta ahora peligrosos rotores traseros convencionales, su inicialización y puesta en marcha gracias a un disco óptico que controla todo el proceso de funcionamiento previo, su velocidad de crucero y, por supuesto, su armamento.

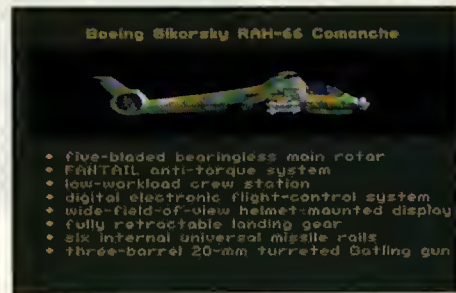
Nos dejamos muchas cosas en el tintero, pero sería de todo punto imposible, relatar con detalle cada una de las innovaciones técnicas del aparato. Sin embargo haremos alguna mención especial referente a su potencial destructivo.

Algunas de las armas que pueden equipar a este excepcional vehículo de combate son: cañones Gatling Vulcan II de 20mm, cañones Rockets de 70mm, Misiles Hellfire AGM 114 guiados por laser, Misiles Stinger AIM-92, y un largo etcétera que hacen del helicóptero un arma total.

PANTALLA ABIERTA



La sofisticación del aparato que controlamos no implica una elevada dificultad de manejo.



MANEJABILIDAD A PRUEBA DE BOMBA

Contro lo que cobríó esperor, el Comanche no es nodo complicado de pilotor. Obviamente sí será necesario manejar un elevado número de porómetros, para sacar todo el rendimiento posible de nuestro nove en el momento de iniciar uno botollo, pero lo que es el vuelo en sí, es bostonte sencillo de dominar. Tan sólo será necesario controlar tres o cuatro opciones. Sobre todo, lo precisión en el manejo del cíclico y el colectivo. Estos son los controles directos de altitud, velocidad y sentido de vuelo.

También será posible modificar a nuestro gusto el ángulo de visión, optando entre diferentes perspectivas tanto subjetivos como exteriores.

En cuanto a lo sensación de realidad que «Comanche» posee, todo lo que digamos no podrá explicar lo que se observe en la pantalla. Gracias al Voxel Space, lo nuevo técnica desarrollada por Novo Logic, poro gráficos 3D, capaz de ejecutar hasta un millón

En resumen

«Comanche» es de lo mejor que se ha hecho hasta el momento en simulación. Es además, su majestad la estrategia, sin ninguna concesión. Sin partes «arcade» y sin perder de vista cómo son las cosas en la realidad. Un programa imprescindible.

ADICCIÓN	90
GRÁFICOS	97
ANIMACIÓN	90
REALISMO	95
DIFICULTAD	80

de cálculos por segundo, lo que equivale a una velocidad de proceso 500 veces superior a los sistemas vectoriales tradicionales, parece como si estuviéramos realmente en medio de una batalla aérea o los mundos del helicóptero más sofisticado del mundo.

Los botollos son también uno de los puntos fuertes del programa, pudiendo acceder paulatinamente o ellos según vayamos superando los que primero se nos plantean. Y yo se está pensando en lanzar al mercado, disco con distintas misiones, con los que podremos ampliar los horizontes o recorrer pilotando el Comanche. Todo un lujo.

Eso sí. Es posible que muchos no puedan disfrutar de esto pequeño moravillo debido a los especiales requisitos de hardware y software, sin embargo, si estabais pensando en ampliar las capacidades de vuestros PC's, ésta es la oportunidad perfecta para ello.

«Comanche» es algo que no se ve todos los días y que sería un delito perderse. ●

Francisco Delgado

BIENVENIDOS A PCMANIA 3

Los programas que se incluyen en este tercer número necesitan ser instalados en disco duro para funcionar correctamente. Necesitarás al menos 8 megabytes libres para poder descomprimir los disquetes y crear los siete directorios que contienen los juegos. Los requisitos mínimos para que todo funcione a la perfección son:

ORDENADOR XT/AT CON UNIDAD DE DISCO DE 3.5 DE ALTA DENSIDAD
DISCO DURO CON AL MENOS 8 MEGABYTES LIBRES
TARJETA GRAFICA VGA
580K LIBRES DE MEMORIA RAM

El **disco 1 (LOGOTIPO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO)** debe contener los ficheros:

INSTALAR.BAT
PCMAN03A.SPL

El **disco 2 (LOGOTIPO NEGRO SOBRE FONDO BLANCO)** debe contener el fichero:

PCMAN03B.SPL

INSTALACIÓN

Lo primero de todo es **PROTEGER LOS DOS DISCOS CONTRA ESCRITURA** y jamás desprotegerlos. Para ello debes correr la patilla negra hacia abajo de forma que se pueda ver a través de los dos agujeros de cada uno de los disquetes.

El proceso de instalación debe ser de la siguiente forma:
INTRODUCIR DISCO 1 (LOGOTIPO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO) EN LA UNIDAD DE 3.5
PASAR A LA UNIDAD DE 3.5 TECLEANDO SU LETRA IDENTIFICATIVA.

Vamos a suponer que tu unidad de 3.5 es la A.

Teclea **A:** seguido de **ENTER**, **INTRO** o **RETURN**, luego desde **A:>** debes escribir:
INSTALAR A: C:

ES MUY IMPORTANTE QUE DEJES LOS ESPACIOS EN BLANCO ENTRE LA PALABRA INSTALAR Y LA LETRA A: Y ENTRE ÉSTA Y LA LETRA C:

Si has seguido estos pasos al pie de la letra el ordenador comenzará a leer desde tu unidad de disco y copiará los ficheros al disco duro.

EL ORDENADOR NUNCA TIENE QUE ESCRIBIR NADA EN LOS DISQUETES. SI LO INTENTARA ABORTA LA OPERACIÓN Y VUELVE A EMPEZAR, SEGURAMENTE HAYAS COMETIDO UN ERROR EN LA SINTAXIS DEL PROGRAMA INSTALAR.

En la pantalla del monitor comenzarán a aparecer los mensajes de bienvenida y de instalación, informándote de lo que el ordenador va haciendo en cada momento. Tras un período de tiempo de alrededor de dos minutos se te pedirá que introduzcas el disco 2 (LOGOTIPO NEGRO SOBRE FONDO BLANCO) en la unidad. Otra espera algo más larga y al final un mensaje que te informará que se han descomprimido 184 ficheros.

Ahora debes sacar de la disquetera el disco 2 y pasar al disco duro tecleando **C:** seguido de **Enter**, **Intro** o **Return**. En él encontrarás un fichero de nombre **INST.BAT** que puedes borrar si lo deseas con la instrucción **DEL C:INST.BAT**.

Si todo ha salido correctamente habrá un nuevo directorio en tu disco duro de nombre **PCMANIA** y que contiene siete subdirectorios: **LUIGI**, **CRAZY**, **ALONE**, **CAMPAIGN**, **DAS**, **CA- VEMAN** y **KYRANDIA**.

ATENCIÓN: es posible que el directorio **PCMANIA** ya existiese con anterioridad, probablemente porque has comprado los números anteriores de la revista e instalado sus correspondientes disquetes. En ese caso los **siete nuevos subdirectorios se incorporarán automáticamente a tu directorio PCMANIA sin borrar ninguno de los que ya había.**

CONTENIDOS

• LUIGI

Luigi & Spaghetti es el nuevo programa de la compañía española Topo Soft. En él nuestro amigo Luigi deberá rescatar a los superhéroes más famosos del mundo que han sido secuestrados. Para ello tendrá que destruir, a pisotones, todos los huevos que encuentre por el juego y luego dirigirse a la jaula donde está prisionero Indiana Jones.

Esta demo jugable contiene uno de los muchos niveles del programa y acaba cuando seáis capaces de rescatar al pobre Indy. Deberéis tener 180k como mínimo de memoria extendida para ejecutarla y necesitaréis, sin ser indispensable, una tarjeta de audio Sound Blaster para poder disfrutar de sonido durante el juego. Aunque la demo incorpora un driver estándar para esta tarjeta es recomendable que uséis el que os hayan entregado con vuestra Sound Blaster para mejorar la calidad de la reproducción. Su nombre es

SBFMDRV.COM y en la mayoría de los casos se encontrará en el directorio SB de vuestro disco duro. Desde ese directorio no tenéis que teclear más que SBFMDRV y Enter, Intro o Return, luego volver al directorio Luigi y ejecutar el programa LUIGI. En el caso de que no tengáis driver pero si tarjeta podéis escribir LUIGISB y el driver de la demo se cargará automáticamente y comenzará el juego. Si no tenéis tarjeta de audio tendréis que arrancar la demo con **LUIGI**, pues si lo hacéis con la opción Sound Blaster, LUIGISB, el programa no funcionará y lo más probable es que tengáis que reiniciar el ordenador. Debido a los requerimientos de memoria de esta demo, no funcionará más que en AT 286 o superiores que tengan instalado el HIMEM.SYS. Para saber si vuestro sistema cumple todos los requisitos podéis teclear MEM desde el directorio raíz del disco duro y tomar nota de cuanto memoria EXTENDIDA está disponible. Con menos de 180k deberéis consultar el manual del DOS para obtener más memoria extendida.

El juego se controla con las teclas P para derecha, O para izquierda, Q para saltar y A para pisar los huevos. Con ESCAPE volveréis al menú inicial. Si tenéis joystick podéis usarlo si pulsáis en este menú la tecla J.

• CRAZY

En este directorio podéis encontrar un nivel completo del juego «Crazy Cars III». Vuestra misión es llegar hasta el final de la carretera sin que vuestro coche haya podido ser destruido. Cuando ejecutéis la demo con **CC3** más Enter, Intro o Return el programa os hará dos preguntas, la primera se refiere a la tarjeta de vídeo y la segunda a si queréis usar joystick o no. Hay que hacer una salvedad en lo que se refiere a la primera pregunta: si elegís 256 colores y la pantalla no se ve correctamente pulsad la tecla de ESCAPE y volver a arrancar la demo escogiendo esta vez la opción de 16 colores. Este problema es debido a que algunas tarjetas no soportan el modo video empleado por la demo para la opción de 256 colores. Si no tenéis joystick podréis manejar vuestro bólido con las teclas de cursor y el espacio para cambiar de marcha, el Enter os servirá para poner el turbo. La demo finaliza al pasar por el primer control, cuando la barra de la distancia colocada en la parte superior de la imagen desaparezca por completo. En ese momento el ordenador os devolverá al sistema operativo.

• ALONE IN THE DARK

Os presentamos una demo jugable de un programa verdaderamente impresionante: «Alone in the Dark». En esta demo del programa vuestra misión será evitar que los dos monstruos que aparecen, uno por la ventana y otro por la trampilla, acaben con vuestra vida. Para ello tendréis que emplear los puños a fondo o encontrar algún arma con la que defenderos. «Alone in the Dark» arranca con **TATOU** y la primera vez que juguéis almacenará la configuración seleccionada y no volverá a preguntarosla a menos que borréis un fichero que se llama INFO.TAT. En los menús de configuración podéis elegir el idioma, francés o inglés, y la tarjeta de audio

que queréis usar. Atención: si tenéis Sound Blaster escoged siempre la versión más básica de los tres modelos que aparecen en el menú, esto es, Sound Blaster normal sin DMA ya que es posible que con las otras opciones, a pesar de poseer la tarjeta, el programa presente algún problema. En cualquiera de los casos la calidad entre uno y otro modelo de tarjeta es casi inapreciable.

La demo finaliza cuando salgáis por la puerta que hay junto al caballo de madera y las teclas de control son los cursores para manejar al personaje, el espacio como tecla de disparo, el Enter como paso al menú de opciones tales como usar, coger, dejar, abrir, pelear, etc, y el Escape para acceder a las funciones de música, disco o salida del programa. Para pelear tendréis que elegir la opción correspondiente con la tecla Enter y luego hacer combinaciones entre las teclas espacio y los cursores. Os recomendamos que aprender a luchar sea lo primero que hagáis nada más entrar en el juego ya que os será imprescindible y el primer enemigo tarda un rato en aparecer. Más cosas a probar son: abrir el baúl, coger un libro de la estantería o buscar en el armario. También podéis empujar este mueble y colocarlo frente a la ventana para evitar la entrada del monstruo o correr el arcón sobre la trampilla.

• CAVEMAN

«Joe and Mac: Caveman Ninja» es el nombre de un divertido arcade que acaba de aterrizar en el PC. Esta demo jugable os llevará hasta el final del primer nivel en donde peleareis con un enorme dinosaurio para liberar a vuestra chica. En ella pueden participar dos jugadores simultáneamente, tanto con joystick como con teclado, y su única limitación técnica es que necesita que parte de vuestra memoria RAM esté configurada como EXPANDIDA. Lo cual significa que la mayor parte de usuarios de PC 80286 no van a poder disfrutar de la demo ya que el EMM386.EXE, controlador de memoria expandida que debe estar en el fichero CONFIG.SYS de vuestro ordenador, no funciona con sistemas inferiores a los 80386.

Podréis moveros de un menú a otro con los cursores y seleccionar las opciones deseadas con Enter. Las teclas de movimiento, izquierda, derecha, arriba, abajo, disparo y salto, son redefinibles por el jugador y para elegir vuestras favoritas no tenéis más que seleccionar con Enter el icono que representa un teclado. La demo termina en cuanto perdáis todas las vidas o matéis al enorme reptil del final, probablemente las veinte primeras veces que juguéis os encontréis en el primer caso. Con la tecla Escape es posible retroceder en los menús hasta salir al sistema operativo.

• CAMPAIGN

Se trata de una demo no jugable de uno de los últimos lanzamientos de la prestigiosa compañía Empire. «Campaign» es un juego de estrategia en el que se han mezclado elementos arcades hasta conseguir un interesante programa destinado a los que gustáis de organizar batallas computerizadas. La sencillez de manejo de «Campaign», una de sus

bazas más interesantes, viene perfectamente ilustrada en la demo y vuestra única tarea durante su ejecución será la de sentaros frente al monitor y disfrutar del espectáculo. Aunque el juego pregunta que tarjeta de audio queréis usar, las únicas opciones soportadas en la demo son Sound Blaster y AdLib además de, por supuesto, el altavoz interno. Asimismo también se puede elegir la opción sin sonido. Para salir de la demo no tenéis más que pulsar Ctrl y C simultáneamente.

• KYRANDIA

«Legend of Kyrandia» es la aventura de un joven de nombre Brandon que se enfrenta a un malvado mago que intenta apoderarse de la isla de Kyrandia. Una buena historia para un buen programa cuya demo no jugable te presentamos en exclusiva. A la belleza de las pantallas del juego se le pueden sumar unas impecables animaciones y una extraordinaria banda sonora de la que vais a poder disfrutar los poseedores de Sound Blaster y AdLib.

Esta demo se arranca de forma muy simple, tecleando **DEMO** y la única forma de salir de ella es pulsando **ESCAPE** cuando acaba la presentación.

• DAS

«Das» son las siglas de Disney Animation Studio un programa de animación que permite crear auténticas películas de dibujos animados en el ordenador. La demo que te presentamos muestra lo simple que es hacer cualquier tipo de dibujo y darle seguidamente vida con este estupendo programa. La forma de arrancar el programa es teclear **DEMO** y automáticamente entrarás en él. Esta demo funciona tanto en EGA como en VGA, si quieres forzar el arranque en EGA

aun poseyendo una VGA no tienes más que escribir **DEMO EGA** y sentarte a ver las diferencias entre las capacidades gráficas de las dos tarjetas. La única forma de terminar con la ejecución del programa es reiniciando el ordenador.

PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Necesitarás al menos 580k libres de memoria RAM convencional para que todas las demos funcionen. En el caso de que no dispongas de tanta RAM (lo que puedes descubrir empleando el comando **MEM** o **CHKDSK**) deberás quitar controladores ("DEVICES" en inglés) de tu **CONFIG.SYS** y de tu **AUTOEXEC.BAT**. Para hacerlo sigue las instrucciones del manual de tu sistema operativo.

El error "**BAD HUFFMAN CODE**" se debe habitualmente a una mala descompresión de los datos del disquete o a algún error del mismo. Verifica la integridad del disco con el comando **CHKDSK** y si todo parece correcto vuelve a intentar la instalación.

Otros mensajes de error pueden darse por diferentes combinaciones de hardware y software difíciles de solucionar en la mayoría de los casos. Inténtalo leyendo con atención el manual tanto del ordenador como del software que usas habitualmente. Y, si no te aclaras del todo, llámanos.

Si los discos estuvieran defectuosos (entre 120.000 producidos esto es posible), devuélvenoslos y a vuelta de correo te enviaremos otros nuevecitos sin ningún cargo.

N O T A I M P O R T A N T E

DEBIDO A LA GRAN DIVERSIDAD DE MODELOS, SISTEMAS OPERATIVOS Y CONFIGURACIONES DE PCS Y SUPUESTOS COMPATIBLES, HEMOS DETECTADO EN ALGUNOS CASOS DIFICULTADES PARA LA UTILIZACIÓN DEL PROGRAMA DE INSTALACIÓN QUE SE INCLUYE EN LOS DISQUETES, GENERANDO ERRORES INESPERADOS.

SI ESE ES TU CASO, HAZ LO SIGUIENTE:

1 NO UTILICES EL PROGRAMA DE INSTALACIÓN

2 Inserta en la disquetera el DISCO 1 (NEGRO CON LAS LETRAS BLANCAS) y teclea el comando que sigue, dando @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:

COPY@A:PCMAN03A.SPL@C:PCMAN03A.SPL (pulsar ENTER, RETURN a INTRO)

Si tu disquetera es B: en lugar de A: y tu disca dura D: en lugar de C:, la instrucción quedaría como sigue

COPY@B:PCMAN03A.SPL@D:PCMAN03A.SPL

Tras unas minutos el ordenador te dirá que se ha copiado un archivo.

3 Inserta en la disquetera el DISCO 2 (BLANCO CON LETRAS NEGRAS) y teclea el comando que sigue, dando @ representa un espacio en blanco:

COPY@A:PCMAN03B.SPL@C:PCMAN03B.SPL (pulsar ENTER, RETURN a INTRO)

Si tu disquetera es B: en lugar de A: y tu disca dura D: en lugar de C:, la instrucción quedaría como sigue

COPY@B:PCMAN03B.SPL@D:PCMAN03B.SPL

Tras unas minutos el ordenador te dirá que se ha copiado un archivo.

4 Saca el disquete y pasa al disco duro (si no estabas ya en él) con C: a D: (pulsar ENTER, RETURN a INTRO).

5 Teclea el comando que sigue, dando @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:

COPY@PCMAN03A.SPL/B+PCMAN03B.SPL/B@PCMANIA03.EXE/B (pulsar ENTER, RETURN a INTRO)

Aparecerán en pantalla los mensajes:

PCMAN03A.SPL

PCMAN03B.SPL

1 fichera copiada

Con esta instrucción se habrá creado el fichero ejecutable **PCMANIA03.EXE**.

6 Ahora, para liberar 2.800.000 bytes de espacio en el disco duro, conviene borrar las fichas innecesarias con el comando que sigue, dando @ representa un espacio en blanco:

DEL@C:*.SPL (pulsar ENTER, RETURN a INTRO)

7 EJECUTA EL PROGRAMA **PCMANIA03.EXE** CON:

PCMANIA03.EXE (pulsar ENTER, RETURN a INTRO)

8 Tras el proceso de descompresión y si todo ha ido bien, puedes borrar del directorio raíz el fichero **PCMANIA03.EXE**. Ahora ya no es necesaria y te dejará mucha espacio libre en el disco duro. Para ella, utiliza el comando que sigue, dando @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:

DEL@PCMANIA03.EXE (pulsar ENTER, RETURN a INTRO)

Sólo para adictos.



Si quieres empezar el año con buen pie, MICROMANÍA es el mejor regalo de reyes. MES a MES, los MEJORES programas del mercado para TODOS los ordenadores y consolas. TODAS las SOLUCIONES para tus juegos favoritos. REPORTAJES especiales. TODAS las noticias de más actualidad. PREVIEWS con TODA la información sobre los juegos de los próximos meses.

Y en Año Nuevo:

-INCA: Lo último del soft francés.

-COMANCHE: El mejor simulador de vuelo del mundo

-LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2: El misterio de Atom City al descubierto.

-TECNOMANÍAS: Los avances más espectaculares en hardware.

-JOE & MAC: Dos trogloditas en un rescate que hará historia.

Y más, muchas más páginas repletas de novedades e información, por sólo 225 pesetas. Todo un regalo.

Y TÚ, ¿QUÉ LE PEDIRÁS A LOS REYES?

PIXEL A PIXEL

Participa y consigue completamente gratis un original del programa de diseño *Deluxe Paint II Enhanced*

Como estas o mejores son las pantallas que esperamos recibir de vosotros. Dibujos creados con cualquier programa de ilustración disponible para PC y grabados en cualquiera de los formatos gráficos existentes.



ROMA
Emilia Serrana
García
(Pinta,
Madrid)

CUCHARA
Alberta Agut
Saez
(Madrid)



DRAGON
David Call
(Tarroella de
Mantagui)



NOVIAS
Antania López
Vázquez
(Orense)



MICRO
Eduardo
Sánchez
Palazán
(Terrassa,
Barcelona)

ASÍ FUNCIONA NUESTRO CONCURSO PERMANENTE DE DISEÑO E ILUSTRACIÓN

De entre todas las dibujos recibidos antes del final de cada mes, elegiremos 15 ganadores en función de la calidad de sus trabajos. La lista de las mismas se publicará en el número del mes siguiente. Una selección de los trabajos recibidos será incluida en nuestras páginas a en el disco que acompaña a la revista. En toda casa, Pcmánia se reserva el derecho a difundir, por cualquier medio que estime oportuno, las ilustraciones recibidas con la única obligación de citar el nombre del autor. La participación en el concurso implica la aceptación de las bases. Las dibujos deben enviarse, indicando en el sobre la referencia PIXEL A PIXEL, a:
HOBBY PRESS. S.A. C/ De las Ciruelas nº 4, San Sebastián de las Reyes. 28700 Madrid.

Estas son las restantes ganadores de este mes:
M. Borronco Gutiérrez
Jorge Santamaría García
Marisal Alansa
Sergia Iván Nasarre Eno
Ricarda Linares Merina

José M. Alvez Valle
Javier Fartuaso González
Unai Lekuono Andanegui
Juan Giraseda Manero
Javier Velasca Masán

Deluxe Paint II Enhanced

Un clásico en el diseño gráfico con ordenador

Con la ayuda de este programa podréis realizar dibujos y gráfico disponiendo de una extensa gama de colores, trazos y grafismos para retocar y modificar al estilo deseado. Permite también manejo de textos, efecto espejo, simetría cíclica y directa, fuentes tridimensionales, etc. Soporta tarjetas gráficas CGA, EGA, VGA y SuperVGA, con 256 colores, en alta resolución.



Un Desafío Clásico

EYE OF THE BEHOLDER



La compañía SSI, especialista en la creación de juegos de rol, se dispone a sorprendernos creando una versión en castellano de todo un clásico del género, editado hace ya bastante tiempo; el archiconocido «Eye of the beholder».

Nuestra aventura comienza cuando los sabios del lugar deciden convocar a los mejores guerreros de la región para intentar acabar con los demonios que se han ido adueñando de la ciudad.

Para dicha misión, un grupo de cuatro personas se ha reunido en torno al rey de la zona, quien les encomienda llevar a cabo una acción que va a cambiar sus vidas

para siempre. Destruir las fuerzas del mal va a resultar más complicado de lo que en principio podría parecer.

El primer problema se encuentra en las alcantarillas, que marcarán el punto de partida de la acción. Desde este punto, un inesperado derrumbamiento de rocas nos taponará la salida. Ya no hay vuelta atrás. Para poder salir tendremos que atravesar los doce calabozos con los que cuenta el programa. Los primeros no serán muy difíciles y no presentan grandes diferencias pero luego no sabemos lo que nos vamos a encontrar.

Como ya hemos dicho, doce niveles nos esperan. En ellos, encontraremos enemigos que nos entorpecerán el paso siendo, eso sí, bastante escasos en cuanto a variedad de especies, pero no en cuanto a número.

Los problemas que encontraremos serán los más representativos del género: palancas y botones que se encargan de abrir puertas o



cerrar trampas. Por supuesto también podremos, al comienzo del juego, definir los personajes asignándoles distintos puntos de habilidad, poder, magia.

La perspectiva usada es en primera persona, la más utilizada y la que ofrece mejor visión de lo que tenemos delante de nosotros. El apartado gráfico ha sido resuelto con gran acierto tanto en los decorados como en los personajes que "pululan" por los calabozos. La música nos ambienta perfectamente, con los ruiditos de rigor. Sin embargo, los movimientos no son tan buenos. Los de los enemigos resultan ser algo bruscos y los nuestros se hacen de vez en cuando demasiado lentos, sobre todo en los momentos decisivos. ●

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
5 MEGAS
CPU:
XT
T. Gráfica:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster
Control:
Teclado

Oscar Santos

"LO IMPORTANTE ES QUE EL JUGADOR SE DIVIERTA"

EN DIRECTO CON...

George MacDonald

Responsable de S.S.I en el proyecto de «Eye of the Beholder I»

Conseguir que «Eye of the Beholder» sea uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos no fue nada fácil. Y de esto estaba muy seguro George MacDonald, el responsable directo de que S.S.I., realizara junto a Westwood dicho juego. Con él hablamos para conocer en profundidad los orígenes de esta lúgubre y oscura aventura, llena de dragones y hechiceros.

PCMANÍA: De todos es sabida que los juegos de rol constituían hasta hace poca un género minoritario, aunque cada vez son más populares, gracias en parte a la abría de S.S.I. ¿Por qué escogieron este género aun sabiendo que atrás les podrían haber dado, entre otros cosas, más prestigio?

GEORGE MACDONALD: A muchos de los miembros del equipo de desarrollo de «Eye of the Beholder» les gustaban los libros de «Advanced Dungeons & Dragons» mucho antes de que se sentaran a crear el juego para ordenador. Todos los participantes en el proyecto se sintieron cautivados por la idea de hacer de «Eye of the Beholder» el mejor y más espectacular juego de rol basado en dichos libros.

A gran porte de los programadores de «Eye of the Beholder» les encantan los relatos. En un juego de rol, todos ellos cuentan una historia por medio de las labores artísticas, de programación, efectos sonoros y guiones. Incluso los sugerencias del director de proyecto, los probadores y los escritores manuales contribuyen o moldear el juego. La oportunidad de contar una gran historia en un mundo basado en las



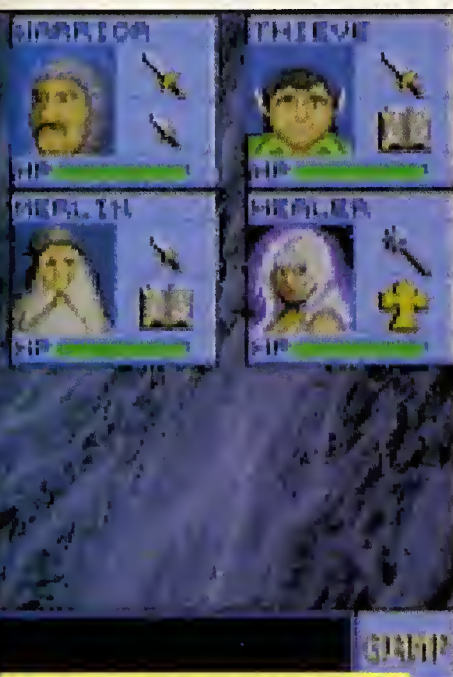
aventuras de «Advanced Dungeons & Dragons» es uno de los mayores alicientes de trabajar en «Eye of the Beholder».

P.M.: ¿Por dónde empiezan a elaborar sus juegos? El temo, las personajoes, las problemas de lógica..., ¿cuál de estas elementos es el primera que se desarrolla?

G.M.: «Eye of the Beholder» se basó en la idea de crear un juego de rol con una perspectiva frontal que se inspirara en el mundo de los «Forgotten Realms» de «Advanced Dungeons & Dragons». Los diversos elementos propios de un juego en tres dimensiones fueron integrados. Entonces hubo que definir el impulso principal del juego. A continuación, se crearon los personajes que habrían de establecer los detalles de la historia. Se eligieron los monstruos que debían encajar en el ambiente y el tema del relato. Por último, se concibieron las trampas y los rompecabezos lógicos que tenían que determinar la dirección del argumento, además de los mapas de los distintos niveles.

P.M.: En su opinión, ¿qué es la que un juego de rol ofrece principalmente a los jugadores, en comparación con otros géneros de videojuegos?

G.M.: Brindan al usuario la oportunidad de identificarse con el papel del protagonista a muchos



En resumen

Nos encontramos ante un juego de rol que en su momento sentó cátedra, pero que ahora se puede quedar algo atrás ante lanzamientos más novedosos. De todos modos, es una fantástica intraducción para las principiantes en este interesante género.

ARGUMENTO	77
GRÁFICOS	80
DIFICULTAD	76
SONIDO	75
MOVIMIENTOS	73

pANTALLA ABIERTA

niveles. En un juego de rol bien hecha, el jugador llega a sentir como propios muchas de las emociones que podría experimentar el personaje. Puede vivir la tensión de explorar lo desconocido, el placer del descubrimiento, el frenesí del combate, el dalar de lo derroto y lo euforio del triunfo.

Además, en un programa de rol el jugador toma una serie de decisiones que afectan a las personas y a su mundo. Cuando el usuario interactúa con los NPCs, puede influir en el desarrollo de los acontecimientos. Un buen juego de rol es una verdadera aventura interactiva.

P.M.: ¿Se sienten auténticas "amas del calabozo" al programar un juego?

G.M.: Siempre es útil "empoparse" en la versión literaria del juego antes de que empiece a programarse por ordenador. Esto último suele ser muy parecido a la de un "amo del calabozo" de las aventuras de «Dungeons & Dragons». En «Eye of the Beholder» algunos miembros del equipo de programación se adentraron varias veces en el argumento del relato, añadiendo en cada uno de esos momentos algunas interacciones e hilas narrativas.

Un guionista también se siente a menudo como un "amo del calabozo". Al describir un encuentro con un personaje inactivo, o el trato de "vivirlo" pero hacer todas las opciones lógicas y opoionantes.

P.M.: Se ha dicho a veces que «Eye of the Beholder» ha conseguido superar al gran clásica «Dungeon Master». ¿Está de acuerdo con esta opinión?

G.M.: Aunque tienen muchas semejanzas en su aspecto exterior, «Eye of the Beholder» y «Dungeon Master» son juegos bien diferenciados. Ambos se basan en la manipulación de objetos con una perspectiva en tres dimensiones. Sin embargo, en «Eye of the Beholder» el usuario puede crear sus propios personajes, hablar con los NPCs y descubrir una gran historia que se va desplegando ante sus ojos. Creo que su mejor calidad visual y su extensa argumentación convierten a «Eye of the Beholder» en algo más parecido a la clase de juego a la que me gusta jugar.

P.M.: ¿En qué se inspiran o, dicha de otra manera, cómo se les ocurren los problemas de lógica que aparecen en sus juegos? ¿Y los monstruos?

G.M.: Dichos problemas normalmente se deri-

Cuando Jael Billings fundó en 1979 Strategic Simulations, Inc., tenía una idea en la cabeza: llegar a ser el mejor en su género. Y desde luego que lo consiguió. En su primer año, S.S.I., y gracias a un acuerdo con Computer Bismark, situó en el primer puesto de la lista de juegos más vendidos dos de sus programas, «Kampfgruppe» y «Panzer Strike». Después, con el tiempo y el esfuerzo, llegó el gran éxito de la serie «Advanced Dungeons & Dragons» con juegos como «Eye of the Beholder», «Heroes of the Lance», «Dragons of Flame» y «Shadow Sarcophagus». Títulos todos que seguro tenéis muchas de vosotros en vuestras discos duros. En la actualidad, la



Ann E. McGowan y Bret Berry, representantes de SSI, en una reciente visita a Madrid.

facturación de la campaña es de 12 millones de dólares y ha conseguido más de cien premios por sus programas.

van de las posibilidades que ofrece el programa. Si éste puede hacer que el jugador introduzca un cambio al seleccionar uno polanco, y puede colocar un abeto en el suelo, un problema que surge espontáneamente es el de hacer que una palanca se abra y se cierre en el suelo. El guionista normalmente elabora las rompecabezas al diseñar el mapa del nivel. Al crearse éste surgen los problemas y los trucos más adecuados al argumento.

Todos los monstruos de «Eye of the Beholder» están basados en los personajes de «Advanced Dungeons & Dragons Forgotten Realms». Estos libros contenían ilustraciones de monstruos, poderes especiales y todas sus características de juego.

P.M.: ¿Cuál de las siguientes elementos es el que más cuidan ustedes en sus juegos de rol: el argumento, los problemas de lógica, los gráficos o el sistema de lucha?

G.M.: Lo más importante en cualquier juego, sea a no de rol, es asegurarse de que sea divertido para el jugador. La perspectiva en tres dimensiones, la lucha en tiempo real y la manipulación de los objetos de «Eye of the Beholder» están al servicio de la diversión. En segundo lugar, las gráficas y el sonido que configuran la atmósfera del juego deben ser buenas. En ambos aspectos «Eye of the Beholder» sale muy bien parada.

Por último, la línea argumental (que incluye las monstruos, los NPCs y los problemas de lógica) debe cautivar al jugador y mantener viva su deseo de valer en busca de más emociones. El esfuerzo

que se hizo para programar el argumento y los rompecabezas de «Eye of the Beholder» bien mereció la pena.

P.M.: ¿En qué criterios se basan para calcular los puntos de daño que el jugador a el enemigo infligen en el combate?

G.M.: Todos los fundamentos de los combates de combate y los sistemas de magia (entre los que se incluyen la posibilidad de golpear, el daño infligido, la capacidad destructiva, etc.) están directamente tomados de la segunda edición de la versión literaria de «Advanced Dungeons & Dragons».

P.M.: ¿Cuál es su juego favorito? ¿Y su programa de rol preferido? ¿Na juega nunca con el ordenador?

G.M.: Mi juego favorito de rol por ordenador es «Eye of the Beholder II». Por lo demás, mi programa preferido es «Sonic, the Hedgehog».

P.M.: ¿Padría adelantarnos algo de sus próximas proyectos?

G.M.: Actualmente estoy al frente de un equipo de programación encargado de elaborar una versión para Super Nintendo de «Shattered Lands» que está ambientada en el mundo de «Advanced Dungeons & Dragons Dark Sun». Combinar la facilidad de uso que un cartucho de videojuego demanda con la profundidad argumental de un juego de «Advanced Dungeons & Dragons» supone un gran desafío.

P.M.: ¿En qué ambiente a baja qué candiciones recomendaría jugar a sus programas de rol?

G.M.: ¡Aconsejo jugar o los juegos de rol o cualquier hora y en cualquier lugar! Póngonse bueno músico, soquen unos buenos operativos, recuéstense y disfruten de lo historio que se desarrollo ante sus ojos.

P.M.: ¿Qué futura le augura al género de juegos de rol en este momento?

G.M.: Al mejorar lo tecnología, los juegos de rol responderán cada vez mejor o los moniobros del jugador, serán más realistas y más interactivos. La incorporación del CD-ROM o los ordenadores y sistemas de juego será un gran ocicote poro los programadores de juegos de rol. Hosto que llegue ese momento, hobró que buscar juegos más grandes, con un orte, un sonido y un argumento más coutivadores.

P.M.: Sin duda, la próxima pregunta va a interesar a muchas programadoras en ciernes. ¿Qué lenguaje, qué sistema y qué herramientas utilizan en sus programas?

G.M.: Lo progromoción de «Eye of the Beholder» se hizo mediante el «Borlond C». Los gráficos se desarrollaron con «Deluxe Paint II Enhanced» de Electronic Arts. El sonido se elaboró mediante herramientas propios.

P.M.: ¿Intentan pravacar sensaciones especiales en las jugadares al diseñar las manstruas?

G.M.: El orte y los efectos sonoros de los monstruos se diseñan frecuentemente con vistos o crear un estado de ónimo especial. El sonido de correteo que producen los orroños gigantes al moverse hacia el equipo de oventureros es un buen ejemplo de efecto sonoro que genera uno gran tensión. Los gráficos de lo boco del Beholder fue diseñado poro provocar miedo y repulso. Lo sensación que transmite cada monstruo es el fruto de lo labor conjunto de los programadores, los artistas y los creadores de efectos sonoros.

P.M.: Muchas jugadares de «Eye of the Beholder» se han preguntada por qué las palancas son tan sumamente pequeñas, especialmente a partir del nivel 4...

G.M.: Los palancos se hacen más pequeños desde la cuarta fase o fin de que el jugador se vea obligado o buscarlas. Los tres primeros niveles están pen-

sados poro ser más fáciles que los demás, de manera que el jugador voyo familiarizándose con el juego. El nudo de lo acción comienza en lo cuarto fase, a partir de lo cual los trompos y los rompecabezos se van haciendo cada vez más complicados.

P.M.: Sinceramente, ¿influyen todas las características de las persanajes en algún aspecto del juego? Por ejemplo, ¿en qué situaciones puede resultar decisiva el alineamiento de un persanaje? ¿Qué me dice de su carisma?

G.M.: El corismo y el alineamiento influyen sobre todo en lo composición del equipo de oventureros. Un personaje necesita un corismo mínimo de 17 poro ser un polodín. Estos oventureros no formarán parte de un equipo que contenga un solo personaje mal alineado.

P.M.: ¿Qué le parece el hecho de que se venda un libro de trucos junta con «Eye of the Beholder»? ¿Cree que esta puede reducir de alguna manera su atractiva?

G.M.: Considero muy bueno lo ideo de un libro de trucos poro «Eye of the Beholder». Este contiene soluciones poro todos los rompecabezos del juego. Una vez que el jugador ha comprado el juego y el libro adjunto, puede jugar como más le guste. Me siento satisfecho en lo medido en que el jugador se lo pose bien con el juego.

P.M.: ¿Qué considera imprescindible en un juego de rol?

G.M.: Mi definición de esto close de progromo incluye lo capacidad del jugador poro crear sus personajes, y lo optitud de éstos tanto poro mejorar o lo largo del juego como poro hobbler y octor con los personajes inactivos. Hay buenos juegos narrativos que no tienen estos coracterísticos. Yo prefiero llamorlos juegos de oventuros o progromos de rol.

P.M.: Desde un punto de vista estrictamente técnica, ¿cuál de las juegos de rol existentes le gustaría haber programada en general? ¿Y en cuanto a ingenia e inteligencia?

G.M.: Hobró sido divertido trobojar en «Ultima Underworld», aunque sólo fuero poro comprobar qué close de relatos se pueden contar en un mundo de scroll en tres dimensiones. También me hobró gustado trobojar en «Star Control II» poro ver qué close de historios se pueden narrar en un juego de rol de acción y ciencia ficción.

P.M.: Par última, además de las partes de «Eye of the Beholder», ¿en qué otras proyectos ha participado?

G.M.: He sido jefe de proyecto en más de uno doceno de juegos diferentes de S.S.I., como por ejemplo los progromos de rol titulados «Pool of Rodionce», «Curse of the Azure Bonds» y «Gateway to the Savage Frontier». ●

Fernando Herrero

Quién es Quién

Westwaad Studios ha sido la campaña de programación encargada de hacer realidad «Eye of the Beholder I». Su contratación con la compañía S.S.I. ha vencido hace unas meses, y en la actualidad trabajan para Virgin. Son diez especialistas en programación que han conseguido hacer de «Eye of the Beholder I» una de las mejores juegos de rol del mercado. Sus nombres y sus responsabilidades dentro del programa son los siguientes:

Brett W. Sperry, director y productor

Phil Garraw, programador jefe

Eydie Laramore, guionista

Joe Bostic y Bill Stakes, programadores de la versión Amiga

Paul Mudra, responsable de la música y los efectos sonoros

Rick Parks, jefe del departamento artística

Aaron Powell y Joseph Hewitt, artistas auxiliares

Glenn Sperry, controlador de calidad



Lecciones de Golf

David Leadbetter's
GOLF

Microprose nos brinda una estupenda oportunidad para aprender a jugar al golf y convertirnos en uno de los grandes maestros de este elegante deporte. No hay excusa para resistirse.

A la experiencia que aporta Microprose dentro del campo de la simulación se une la valiosísima colaboración de David Leadbetter -uno de los mejores instructores de golf del mundo-, que además de supervisar la realización del programa, tomará parte activa en el campo para aconsejarnos en momentos esenciales.

MICROPROSE

V. COMENTADA: VGA 256 Colores Alta Resolución, Sound Blaster
SIMULADOR DE GOLF

Hasta ahora la supremacía en el apartado de juegos de golf la ostentaba el «LINKS», pero a este magnífico simulador le acaba de salir un serio competidor. Tal vez, gráficamente no sea tan perfecta, sin embargo, tiene unas cualidades que le hacen superar al programa de Access. Pasemos a resumirlas.

En primer lugar, la forma de acceder a las diferentes opciones es muy original, no se ha optado por el modo de menús, sino que se nos muestra un salón que representa una Ca-

sa Club. En él, pinchando con el ratón sobre las distintas abjetas del mencionada salón, se nos mostrará una opción determinada.

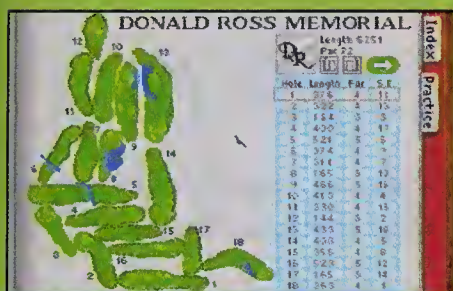
Otra de las cualidades más llamativas, es la de las distintas visiones que podremos obtener del tiro realizada, como si se tratara de una retransmisión televisiva. Además, tenemos la posibilidad de ver desde una perspectiva aérea el juego en el que nos encontremos.

RAM:
2 MEGAS
Español en Disco:
12 MEGAS
CPU:
AT 386
T. Gráfica:
MCGA, VGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster, Roland
Control: **Joystick, Ratón**

El programa incorpora gran cantidad de cualidades que hacen que el juego gace de unas aptitudes magníficas para su uso y disfrute. A pesar de que incluye prácticamente todas

las características propias de las juegos de golf, el enfoque que se le ha dado a este simulador hacen que sea muy novedosa, original y adictiva. ●

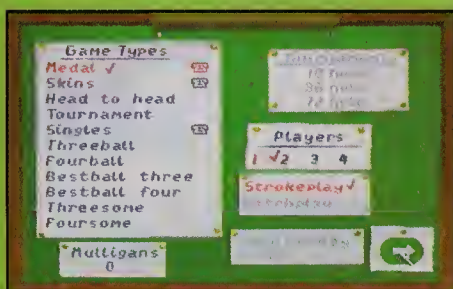
Enrique Ricart



LO PRIMERO: PRACTICAR

Seis son los campos que se incluyen en este simulador. Todos son igual de buenos, cada uno con sus propias características desde el más fácil, pasando por los más complicados y terminando por el más exótico.

Podremos echar un vistazo al mapa que se nos muestra y practicar cada hoyo por separado, antes de vérmolas con nuestros contrincantes. Cada campo tiene sus estadísticas y hándicap de juego, dependiendo del nivel de golfista que elijamos.



GRAN VARIEDAD

El golf no sólo comprende el tipo de estructura que casi todos conocemos, la típica competición de meter la bola por los dieciocho hoyos con el menor número de golpes posibles. Este deporte tiene muchas variaciones.

Como prueba de ello, aquí podéis ver doce tipos de competición diferentes. Estas van desde la clásica, hasta la de poner puntos a los hoyos, el ganador será quien consiga mayor puntuación.



A VISTA DE PÁJARO

Antes de disponernos a saltar al "tee", podremos observar una vista isométrica del hoyo que nos corresponda realizar. Su utilidad no es únicamente visual.

Esta vista nos sirve para obtener información de la distancia que existe hasta el "green" y, así, saber que tipo de palo deberemos utilizar. También nos vale para situar la trayectoria que deberá seguir la bola.



HASTA EL MÍNIMO DETALLE

El lanzamiento que vayamos a efectuar dependerá de muchos factores.

Uno de ellos es el colocar la bola más a la derecha o más hacia la izquierda, o situar el pivote a más o menos altura. Además, también será importante la colocación de los pies del golfista. Todo esto influirá notablemente en la trayectoria que seguirá la bola en el aire tras el golpe.



UN GRAN GOLPE

La forma de realizar el "swing" es muy fácil, solamente hará falta un poco de atención y buenos reflejos.

Después de seleccionar cada uno de los parámetros previos al lanzamiento, tendremos que pulsar una vez el botón del ratón. Entonces, una línea, que representa la fuerza, irá en sentido ascendente. Pulsando una segunda vez sobre el ratón, otra línea descenderá, ésta servirá para dar el efecto deseado a la bola.



ELECCIÓN DEL PALO

Hay una gran variedad de hierros y maderas disponibles para su utilización, sin embargo, no podremos usarlos todos en los torneos. Por lo tanto, deberemos escoger los más adecuados, dependiendo del campo en el que vayamos a participar.

Existe un modo tutorial en el que una imagen de David Leadbetter, nos aconsejará el palo adecuado para realizar un buen golpe. Las distancias recorridas por los palos dependerán del nivel de dificultad elegido.



UNA OPCIÓN MUY ÚTIL

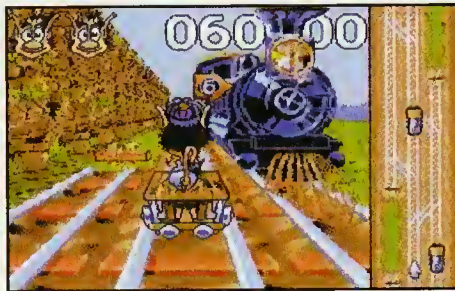
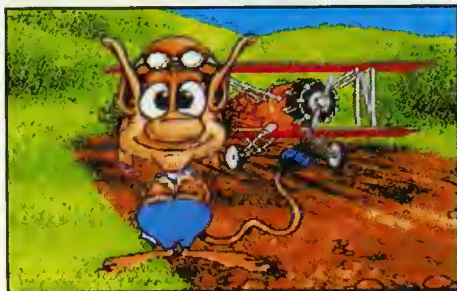
El "green" también tiene su truco y no es tan sencillo como puede parecer. Aunque a simple vista nos parezca que el terreno está totalmente liso, si no queremos llevarnos una sorpresa, antes de golpear será mejor utilizar la opción de la rejilla.

Esta opción nos desvelará todos los accidentes de que consta el terreno, abarcando la distancia que resta hasta el hoyo, inclinaciones, baches, etc.



pANTALLA aBIERTA

Igualito que el de la Tele



HUGO

ITE

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound

Blaster

ARCADE

mos?, es más simple que comerse un dulce. Exceptuando que tendremos que vigilar un por de teclas y que necesitaremos algo de suerte, se podría decir que se juega solo.

Obviando esto, y que o lo largo tiende a hacerse ligeramente repetitivo, «Hugo» no

está mal. Técnicamente es correcto, y posee unos rutinos de animación rápidos y eficaces que contribuyen a su calidad global. Además, dispone de voces digitalizadas para todos los personajes, exactamente las mismas de la televisión.

EN RESUMEN

A pesar de que «Hugo» no es un mal juego, se nos antoja un poco soso y algo repetitivo, sobre todo porque la versión arcade sólo difiere de la de televisión en su dificultad. Pero, es divertido que, al fin y al cabo, es lo importante. Digamos que, ni sí, ni no, sino todo lo contrario. ●

Francisco Delgado

CONFIGURACIÓN MÍNIMA



Estamos ante una conversión poco usual. «Hugo» es un juego cuya versión original no está en una máquina, ordenador o consola. Ni siquiera es una versión de una película. El juego viene de..., la televisión, y más concretamente del Telecupón de Carmen Sevilla. Así como suena. Y, la verdad, es un arcade que no está nada mal.

El programa que ha llegado hasta nuestras pantallas comprende tres fases de los que se ven en el programa de Tele 5: los vías del tren, el avión y el cuevo de Maldicio. Evitando los peligros que encontraremos o nuestro poso, llegaremos al enfrentamiento final y, si tenemos un poquillo de suerte, conseguiremos librarnos de lo brujo de morros.

El juego, pues ¿qué queréis que os digo-

ANIMACIÓN	70
GRÁFICOS	60
ADICCIÓN	50
SONIDO	60
DIFICULTAD	40

REVOLUTION SOFTWARE / VIRGIN

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound

Blaster

VIDEOAVENTURA

CONFIGURACIÓN MÍNIMA



Una nueva compañía hace acto de presencia en nuestras pantallas. Se trata de Revolution Software, creada hace un par de años, su objetivo durante todo este tiempo ha sido tan complicado como ambicioso: desarrollar una nueva forma de jugar las aventuras. Así surgió la idea de hacer un auténtico teatro en nuestros ordenadores.

Crearon lo que decidieron llamar "virtual theatre", y que según ellos mismos, es como lo visto real. Lo gente y los cosas no desoparecen porque sí, y si algo lo hace, es que se encuentra en otro sitio, ya que siempre hoy uno rozón poro ello. De esto monero, si

Teatro

LURE OF THE TEMPTRESS

nos coemos por un desogüe y llevamos uno botello de cristal, con todo seguridad cuando coigomos, lo botello se hobra roto y lo que ohoro tendremos serán trozos de cristal. Sencillo, como lo realidad por la que nos movemos.

Pues bien. Con este sistema han creado «Lure of the Temptress», en el cual, nos convertiremos como por arte de magia en un héroe, o pesor del lugar en el que ahora nos encontramos. Hobéis sido copturados en el transcurso de uno de tantos botellas por el poder. Una roza de monstruos nunca antes conocidos llamados Skorl os tienen en sus monos. Vuestro deber es echarlos de la región en lo que se han instolado, aunque la cosa no va a resultar nada fácil.

Por ello, nada mejor que el uso de la inteligencia y de lo fuerza combinados en su justo proporción, si bien es verdad que de lo segundo no tendremos demasiado necesi-

Sin Pena ni Gloria

WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR

OCEAN

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound

Blaster

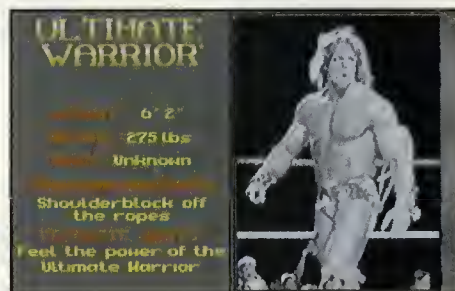
DEPORTIVO

DIFICULTAD	79
GRÁFICOS	59
ADICCIÓN	45
SONIDO	40
MOVIMIENTO	55

Uno de los deportes con más éxito al otro lado del "charco" es el wrestling. Cada semana, miles y miles de fans se dan cita en un palacio de deportes para asistir a las luchas que allí acontecen. Pues bien, con semejante éxito de público, un programa sobre ello también lo sería. ¿O tal vez no?

El argumento de este juego no tiene mucho que contar. Se trata del típico combate por

parejos. Después de elegir nuestros dos protagonistas de entre los cuatro que el programa



CONFIGURACIÓN MÍNIMA



mo nos ofrece, tendremos que enfrentarnos a las tres mejores parejas del ranking. Si lo logramos, nos enfrentaremos a los campeones actuales: The Legion of Doom.

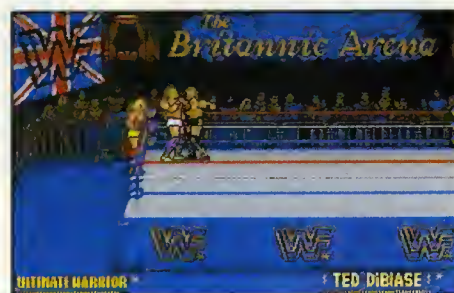
Hasta aquí, todo está más o menos bien. Pero, es precisamente en este punto donde el juego se estanca. Y las razones son demasiado poderosas.

Los gráficos, por ser uno tarjeta VGA no resultan del todo afortunados. El sonido sólo existe si golpeamos al contrario o al suelo, pero es siempre igual y termina cansándonos. Además, la dificultad es demasiado alta como para no dejarlo al poco rato de conectarlo. Y dejamos lo mejor para el final. Los movimientos parecen estar hechos en basic, son extremadamente lentos, así como la respuesta al teclado.

EN RESUMEN

«WWF 2» es, sin duda alguna, una muy pobre conversión a nuestras compatibles, de las luchas de las estrellas. El viaje de este programa fuera de su país, no creemos que tenga mucha eca. ●

Oscar Santos



Virtual

EMPTRESS

ARGUMENTO	81
GRÁFICOS	83
ADICCIÓN	79
DIFICULTAD	80
ANIMACIÓN	79

dad. Es por ello que establecer contacto con todos y cada uno de los personajes del juego, resulte fundamental para tener éxito. Además, dependiendo de lo que digamos, lograremos que la gente tenga uno u otro concepto de nosotros.

La ambientación del juego se ha logrado gracias a unos cuidados gráficos, entre los que destacan los decorados del pueblo, que parecen estar sacados de un libro de cuentos. Nuestro protagonista puede hacer prácticamente cualquier cosa, aunque también contamos con la opción de decirle a alguien que lo haga por nosotros, aspecto, éste último, muy útil en ciertos momentos.



La calidad del sonido está o la altura del resto del programa, aunque no creemos que se haya aprovechado del todo los posibilidades de los torjeras que soporto. Sin embargo, cualquier cosa se puede mejorar con el paso del tiempo. Y es que los chicos de Revolution Software están trabajando ya en una posible continuación que estamos esperando con impaciencia.

EN RESUMEN

Todo en él nos hace pensar en las buenas horas que vamos a pasar intentando echar a los malos Skrol. El hecho de que salga traducida al castellano, y su gran calidad técnica, posibilitarán esta y algo más que dejaremos que lo descubráis por vosotros mismas. ●

Oscar Santos

Una Aventura con Futuro

SIERRA

V. COMENTADA: VGA 256

Colores, Sound Blaster

AVENTURA GRÁFICA

LO QUE HAY QUE TENER

RAM: 640 K

Espacio en Disca:

5 MEGAS

CPU:

AT

T. Gráfica:

VGA

T. de Sonido:

AdLib, Sound Blaster,

Roland, Disney Sound

Control: Teclado,

Ratón, Joystick

En esta ocasión, no vamos a tomar el control de ningún rey despaseado de su trono, ni tampoco de algún aventurero del espacio que se queda dormido en mitad del servicio. Ni tan siquiera vamos a vivir las experiencias de un play-boy en para. En esta ocasión cantaremos con la participación de un chaval para el que sólo tiene importancia el medio en el que vivimos y pasa del resto de las cosas. Y este amor por la naturaleza es la que le va a hacer correr una arriesgada aventura por la salvación de la vida marina.

La historia empieza cuando un delfín herido, que su padre había recogido en la playa, se encontrará totalmente repuesto. En ese momento, Adam descubrirá las impresionantes habilidades

ECO QUEST



La compañía norteamericana Sierra se ha caracterizado por la calidad y la variedad de sus aventuras gráficas. Sus personajes han alcanzado el éxito, llevando consigo una gran cantidad de continuaciones exigidas, por otra parte, por sus muchos incondicionales. Un nuevo personaje se une ahora a tan increíble club. Lo han bautizado con el nombre de Adam, y su labor va a ser tan importante como complicada.

can las que este simpático animal cuenta. Así, el delfín le ex-

plicará las problemas que tiene por la desaparición de Cetus, la

ballena que las cuidaba. En medio de la conversación, el delfín también le comenta que, según una antigua leyenda, alguien extranjera a su reino les salvará del desastre. Entonces es cuando Adam decidirá ir con él para ayudar en la posible.

EN UN MAR DE POSIBILIDADES

A partir de aquí, las profundidades del océano nos esperan, así como una elevada número de acciones a realizar para poder salvar de un futuro incierto al gran Cetus. Esta ballena se encarga de vigilar que nada malo les ocurra a las habitantes de tan singular sitio. Nuestra principal preocupación va a ser intentar ayudar a nuestra nueva amiga en su entera. Además, estamos seguras de que no vamos a desperdiciar una oportunidad como ésta para hacer un poco de limpieza en el fondo del mar. Encontraremos delante de nosotros una auténtica ciudad submarina. En ella no falta nada de nada. Están las apartamentos donde viven los peces del lugar, una especie de templo sagrado donde un pez nos planteará una serie de adivinanzas, e incluso un recinto en el que vive el "gobernador" de la ciudad.

Las soluciones a las distintos problemas que encontraremos a lo largo de la historia no son más difíciles de resolver que en otras aventuras del mismo estilo. Con una exploración detenida

EcoQuest 1: The Search for Cetus 339 de 725 pts.



El fondo morino, un medio ton desconocido por todos nosotros, esconde multitud de misterios y uno flor y founo morovilloso.

de la zana, segura que encantamos la manera de acceder a nuevas localizaciones. Es más, en casi todas las pantallas, para decir en todas, tenemos algo que hacer, con lo que el aburrimiento prácticamente no nos va a acompañar.

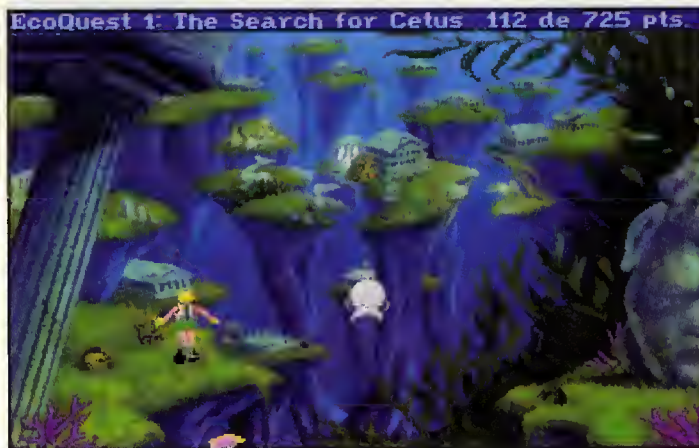
Las posibilidades de que nos maten a algo parecida son completamente nulas. Sin embargo, no por ella penséis que esta va a ser un juego de niñas. ¿O tal vez sí?

PARA TODA LA FAMILIA

Sierra está dispuesta a llenar un género hasta ahora desatendida por completo por las campañas de videojuegos. Salva programas educativos y similares, todavía no habíamos tenido la oportunidad de ver alguna aventura gráfica dedicada a las más jóvenes de la familia. El resto que ella canllevaba, se ha visto cantrarrestado por la originalidad del argumento. Algo que, sin embargo, no impide que el resto de nosotras nos quedemos sin poder disfrutar a tape de este programa.

El resultado final ha sido mejor de lo que en principio podíamos esperar. Al fantástico desarrollo, se han unido unos estupendos

gráficos y una gran banda sonora que nos acompañará a lo largo de la aventura.



Debéis tener cuidado y prestar gran atención a los lugares por donde paséis, pues os podéis encontrar con desagradables sorpresas.

EcoQuest 1: The Search for Cetus 360 de 725 pts.



Además de lo enternecedor de lo histórico, os dejaré ogridoblemente impresionados lo conseguidos que estén los movimientos del delfín.

En atra arden de casas, señalar que la adicción, como todas vosotras bien podéis imaginar,

es muy alta. Sólo la satisfacción que nos proporcionará ver resuelta la aventura, será capaz de amortiguar nuestra apegada al programa.

Además de toda esta, en el mismo paquete se incluye un pequeño libro, el cual contiene cincuenta y cinco farmas diferentes con las que podremos ayudar a salvar nuestra planeta. Una iniciativa digna de toda elogia. ¿Se puede pedir más? ●

Oscar Santos

En resumen

Nos encontramos ante una aventura gráfica donde la originalidad de su argumenta y el público al que va dirigida, hacen de ella uno de los programas más interesantes de cara a los usuarios de PC's y compatibles. Pero, atención, porque Adam ha prometido regresar.

ARGUMENTO	92
GRÁFICOS	86
DIFICULTAD	71
MÚSICA	83
JUGABILIDAD	89

Viaje al Mundo de las Sombras

CURSE OF ENCHANTIA

CORE DESIGN

V. COMENTADA: VGA 256

Colores, Sound Blaster

VIDEOAVENTURA

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:

640 K

Espacio en Disco:

7,5 MEGAS

CPU:

AT 286 / 12 Mhz.

T. Gráfica:

VGA

T. de Sonido:

AdLib, Sound Blaster,

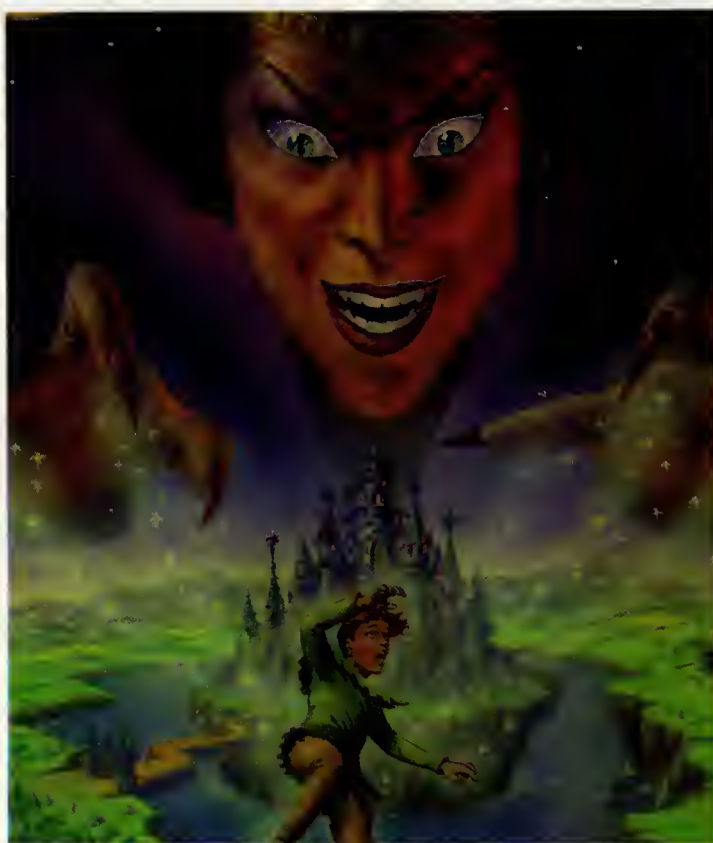
Roland

Control: Teclado,

Joystick, Ratón

La aventura nos sitúa en una época fascinante, en la que la magia y los castillos están a la orden del día. Seguramente os estaréis preguntando de qué manera nos vemos envueltos en una aventura como ésta. Pues bien, vamos a intentar aclarar todas vuestras dudas.

Hace ya cientos de años, en otra dimensión, una especie de clan de brujas dominaba Enchantia, su tierra. Disponían de poderes inmensos, y en una de sus tantas y tantas reuniones aburridas, una de ellas descubrió la fórmula para mantenerse siempre joven. Sin embargo, tenía un problema con uno de



La fiebre de aventuras gráficas y similares empieza a causar pequeños "problemitas" a los sufridos usuarios. Y no es, precisamente, porque la masiva producción en la que nos vemos envueltos baje el nivel de los programas. Es, más bien, todo lo contrario. La gran calidad y las amplias posibilidades donde elegir hacen que, en la mayoría de las ocasiones, la decisión se complique por momentos. Además, para animar el asunto, llega «Curse of Enchantia», que intenta aportar su granito de arena al desarrollo de este género.

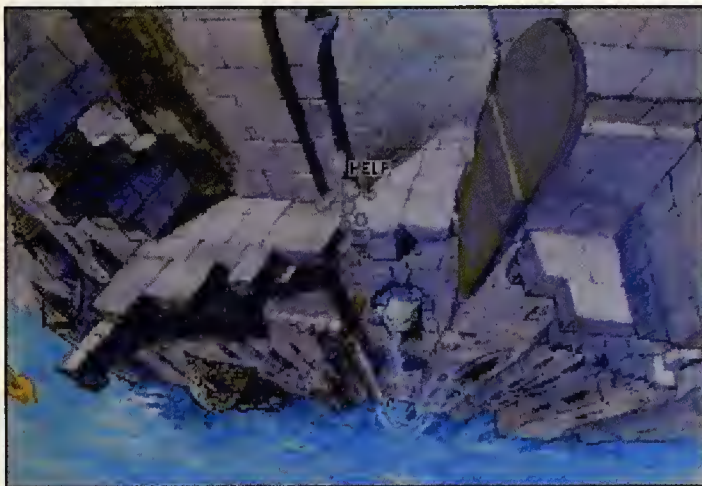
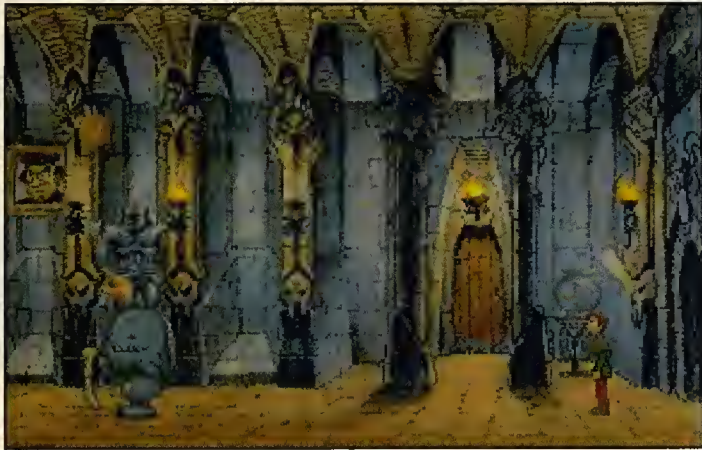
sus ingredientes. Necesitaba un niño vivo. Y donde ella vivía es-caseaban bastante.

DIFICULTADES DESDE EL COMIENZO

Sin embargo, sabía dande los podría encontrar, aunque para ello tenía que abrir un portal mágico entre los dos mundos, y no disponía del suficiente poder para ello. Pero, parecía que ese era su día de suerte. Dos compañeras suyas se prestaron para abrir dicho portal. Entonces la malvada bruja lo vio claro. Si las destruía, podría mantener la puerta abierta para siempre. Dicho y hecho, sólo le quedaba obtener el poder del resto de las hechiceras, para conseguir la ansiada eterna juventud.

Desde aquel momento, en el lugar en el que se había abierto la puerta, un descampado, se sucedieron extraños hechos, por lo que la gente lo evitaba como a la peste. La zona prásperó y se edificó mucho en los alrededores, quedando desértica el campo, utilizado solamente por las chicos para jugar al béisbol de vez en cuando.

Un día, como otra cualquiera, Brad y su hermana se encontraban jugando un partido cuando, de repente, un extraño resplandor iluminó toda la zona cegándolos momentáneamente. Cuando todo volvió a la norma-



Huiréis a través de zonas tan dispares como un tenebroso castillo, el fondo del mar, cavernas... con la única obsesión de regresar a casa.

lidad, Brad había desaparecido y en su lugar solamente habían quedado su gorra y su preciado bate de béisbol.

SÓLO PARA LOS MÁS VALIENTES

Al despertar, se encontró encadenado por los pies en una húmeda mazmorra. No conseguía recordar nada de lo ocurrido, aunque una cosa estaba muy clara: no se encontraba en casa y no le apetecía quedarse en ese lugar. Es en este momento en el que nosotros debemos entrar en escena.

Nuestra tarea va a consistir en intentar ayudar por todos los medios a nuestro alcance al pe-

queño Brad a volver a su casa, con su familia.

Para ello, disponemos de un completísimo menú de iconos, desde el cual tenemos acceso a todas las funciones del personaje. Así, podremos mirar el inventario —que consta de un máximo de diez objetos—, luchar, saltar, manipular los objetos y hablar. Además disponemos de la posibilidad de grabar y cargar las partidas. Como podéis observar, no nos ofrece nada particularmente nuevo con respecto a programas anteriores del mismo estilo.

En cuanto a los gráficos, reseñar que están realizados con gran cuidado, teniendo la ma-



yoría de las veces detalles que resaltan su calidad, especialmente los decorados de exterior. Sin embargo, el hecho de que existan mecanismos en los mismos, y que no se vean apenas,

hace que descienda la calidad general del juego.

Los movimientos, por el contrario, no están a la altura del resto del programa, ya que el scroll resulta un tanto brusco e, incluso, a veces lento.

Finalmente, destacar el hecho de la imposibilidad de volver atrás en algunos lugares, con lo que si nos dejamos algo importante, tendremos que volver a comenzar desde el principio, otro detalle que ensombrece un poco el programa. ●

Oscar Santos

En resumen

A pesar de poseer un argumento interesante y unas gráficas de gran calidad, la dificultad para encontrar los caminos correctos y la imposibilidad de continuar sin un abyecto determinación, hacen que este programa quede bastante alejada de la genialidad.

ARGUMENTO	79
GRÁFICOS	85
ADICCIÓN	70
ANIMACIÓN	60
DIFICULTAD	83

pANTALLA aBIERTA

La Aventura Continúa

THE TWO TOWERS

INTERPLAY

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster

JUEGO DE ROL

CONFIGURACIÓN MÍNIMA



Los amantes de los juegos de rol estamos de enhorabuena. Tras casi dos años desde la publicación del «Señor de los Anillos», nos llega la continuación de la novela preferida por todos nosotros. Si entonces nos maravillamos por la perfecta adaptación del libro, en ésta no se han quedado atrás y supera con creces a su antecesor.

El argumento retoma el misma punta en el que acabó la primera parte. Después de la llegada de Frado, Sam, Pippin y Merry a Rivendel, se celebra un gran cangresa en el que se decide la creación de la Comunidad del Anillo. Tras alguna que otra aventura, y también alguna que otra pérdida inevitable, alcanzarán el basque de Larien.

Es en este punta dande acabamas en el primer juega, y también dande empieza esta aventura.

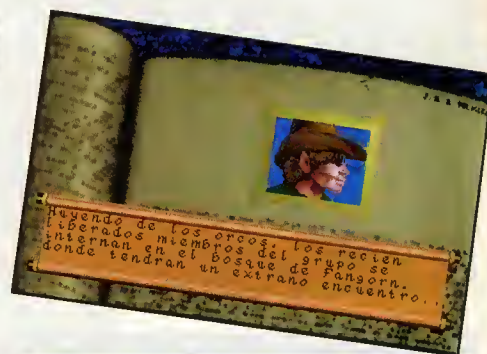
La farma de cantral de las personajes sigue siendo bastante parecida a la ya utilizada can anterioridad. Se ha mejorada algo y se le ha añadida la opción de un autamapeada, can la que ya na tendremas que devanarnas los sesos. Siguienda can más mejoraras, en esta acasián manejaremas tres grupos distintas, algo totalmente navedoso

en las juegas de rol. Los gráficas y efectas sanaras también han sida mejoradas aunque, debida a que nos puede llevar bastante tiempa acabarla, la música se terminará hacienda bastante pesada y tendremas que apagar las altavaces.

EN RESUMEN

A todas las amantes de los juegos de rol les entusiasmará poder jugar con este programa, casi imprescindible para los aficionados a este género. De pasa as recomendamos la lectura de las libras de Tolkien encarecidamente. Os serán de gran ayuda, ya que el argumento sigue el desarrollada por el autar del libra. ●

Oscar Santos



COKTEL VISION

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster

AVENTURA

INCA

Coktel Vision acaba de publicar un programa merecedor de los más elevados elogios. Todo un derroche de imaginación y fantasía en una aventura épica que nos conducirá, a través del tiempo y el espacio, al corazón del Imperio Inca.

La civilización Inca ha sida durante años y años un auténtico enigma. Un imperia de millanes de habitantes mandadas can rigidez y firmeza par un sólo hambre, el rey Inca. Un imperia que durá milenias y que se derrumbá en un sólo día, par abra de las conquistadares españoles y, particularmente, par la actuación de Francisca Pizarra.

La Leyenda

Basada en esta auténtica leyenda viva Coktel Visian ha realizada «Inca». Un juego realmente asambrasa tanta en su concepción técnica como en su argumenta.

LA LEYENDA ESTÁ VIVA

Estamas en el año 1525. El Darada ya no es una leyenda. Está viva, y eres tú. Ahora sólo te queda luchar contra el espíritu de Aguirre y de las españales que han cubierto par completa el atrara flareciente Imperio. Sin embargo, las casas han cambiada desde hace cinco siglas. Las luchas ya na se realizan a espada, lanza a flechas.

Aunque parezca mentira, toda es pasible en este munda mágica. Viajaremas a bardo de una nave espacia-temporal que nas permita recuperar las paderes de las incas.

JUGABILIDAD	82
GRÁFICOS	79
ADICCIÓN	85
SONIDO	75
DIFICULTAD	78

ORIGINALIDAD	85
GRÁFICOS	90
ADICCIÓN	85
SONIDO	80
DIFICULTAD	80

Amenaza en la Meca del Cine

COOL WORLD

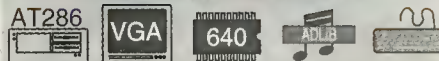
Se promete un invierno calentito. Si no en cuanto al clima, sí en cuanto al cine y a los videojuegos, pues a ambos campos del entretenimiento va a llegar lo último de Kim Basinger, «Cool World». Una película llena de acción, al igual que su versión informática, que, como de costumbre, ha realizado Ocean.

Sin duda, lo más destacable de este programa es la originalidad de su argumento que, lógicamente, está inspirado en la trama de la película. Jack Deeks, un brillante dibujante de comics, poco podía imaginar el resultado de su trabajo. No se sabe aún muy bien cómo, pero ha materializado el Cool World, un mundo extravagante y colorista.

En él viven los Doodles, extrañas criaturas de diverso tipo, que ahora, y bajo el mandato del payaso Evil Holli, han decidido invadir el mundo real. Entran al universo de los humanos mediante unos vórtices y se dedican a robar objetos y trasladarlos al suyo. Lo malo de todo esto, es que se podría variar el balance cósmico, con lo cual el universo podría



CONFIGURACIÓN MÍNIMA



OCEAN

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster

ARCADE / PLATAFORMAS

ser destruido. Pero, ¡aquí llega el héroe!, el detective Harris.

A través de dieciséis niveles luchará, es decir lucharemos, contra los "dibos" para salvar al mundo. El único arma que puede destruirlos es el Handy Pen un lanzador de burbujas de tinta que al alcanzar a un Doodle lo encerrará en un globo que deberemos absorber. Si logramos mantener el balance cósmico en cada nivel, al final nos enfrentaremos a Evil Holli.

«Cool World» es a nivel técnico correcto. La acción se inicia con una buena presentación, donde admiramos a Holli Would bailando al son de una psicodélica y agobiante melodía, que, por desgracia, será la que nos siempre acompañe. Los decorados brillan, sin embargo, por su variedad, originalidad y colorido. A ellos se une el cuidado detalle de todos los personaje consiguiendo un buen nivel gráfico. Igual de bueno es el suave scroll, pero bastante peor es la rutina de animación de nuestro personaje, aunque, por lo menos, el movimiento es bastante rápido.

EN RESUMEN

Si bien el programa resulta destacable en algunos apartados, como en la originalidad del argumento o en los gráficos, la adicción es mínima por la mal ajustada dificultad. El desarrollo de la acción, aunque al principio entretiene, termina, debido a su monotonía, aburriendo a las pocas partidas.

A.T.I.

ORIGINALIDAD	60
GRÁFICOS	65
ADICCIÓN	50
SONIDO	60
MOVIMIENTO	60

de la Ciudad Dorada

Con una mezcla perfecta de simulación, arcade y aventura, circularémos entre planetas, por las antiguas ciudades incas y hasta por carabelas eliminando enemigos.

«Inca» posee fases de todos los tipos imaginables para no defraudar a ningún usuario. Momentos en que, a los mandos de la nave, lucharemos contra los pilotos enemigos. En otros, circularémos por intrincados laberintos en los que tendremos que poner a prueba nuestras dotes detectivescas. A veces la rapidez de reflejos será indispensable.

Unamos a todo lo dicho una magnífica puesta en escena, una historia mágica, una calidad gráfica y sonora cuidadísima. Asimismo incluye digitalizaciones de los personajes, interpretados por actores reales, así

como de las voces. De todo esto sólo puede salir una obra maestra. Y no queremos arriesgarnos diciendo que «Inca» lo es. Pero de lo que estamos seguros es de que sólo le falta un tanto así para serlo.

EN RESUMEN

«Inca» es un juego magnífico en todos los sentidos. Posee una calidad técnica más que notable y es original. Un programa que aprovecha magistralmente las posibilidades del PC, y que todos los usuarios deberán tener muy en cuenta de ahora en adelante.

Francisco Delgado



CONFIGURACIÓN MÍNIMA



THE HUMANS

La Evolución Tenía un Precio

Lo he conseguido otra vez. Un sutil olor a juego recién salido al mercado, me ha guiado por el camino correcto y me ha llevado a hacerme con un nuevo programa en el que poner mis "garras" de jugador convulsivo, sediento de nuevas sensaciones. Ahora ya está entre mis manos la última producción de Mirage.

MIRAGE

V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster

ARCADE/HABILIDAD

Según he oído, este programa sigue un poco la línea de los conocidos y los archifamosos «Lemmings». Pero como decía la canción, yo sólo creo en lo que veo. Y en eso estamos. Instalando el juego en el disco duro para "devorar" bit tras bit la diversión (esperando que sea divertido, claro).

Bueno, acaba de finalizar la instalación y me dispongo a configurar mi ordenador. ¡Hombre!, si se pueden redefinir teclas, como en los viejos tiempos del Spectrum —¡jjsí, yo tenía un Spectrum, ¿pasa algo?!—. Unas cuantas cosillas más de la tarjeta gráfica y de sonido, y arreglado. Por fin, por fin voy a jugar.

¡CÓMO ODIO LOS MANUALES!

¡Maldita sea! Con lo bien que iba todo y

voy a tener que traicionar mis principios. Después de instalar el juego y cargarlo, me había salido un muñeco con una banderita española que me informaba que estaba ante la versión nacional del programa, cosa que ya sabía, pero bueno. Lo malo y que me ha puesto de los nervios, ha sido que los malditos programadores me han obligado a mirar el manual.

¿Que cómo puede ser esto? Sí, hijos míos, las protecciones. Una troglodita muy maja me ha informado que, o le daba el número de página de un dibujito, o de jugar, no. Pero esto no quedará así. ¡Juro que me vengaré!..., en su momento.

Lo hecho, hecho está. No he tenido más remedio que oíear el manual (que al menos no era tan gordo como yo esperaba, algo es algo), pero os doy mi palabra que ha sido tan sólo el tiempo necesario para ver la protección: Una vez que he pasado este mal trago, me deleito contemplando una divertidísima intro en la que veo, paso a paso, co-

mo de un inmundito pececillo, el hombre ha evolucionado hasta alcanzar la perfección intelectual y física, encarnada, naturalmente, en mí (je, je).

NIVEL FÁCIL, NIVEL DIFÍCIL

Voy a dejar de enrollarme de una vez, y vamos a lo que de verdad nos interesa; jugar. Antes de acceder al primer nivel, una pantalla me permite modificar a mi anejo algunas de las características de juego, respecto a música y efectos sonoros además de observar, que existe la posibilidad de acceder a diferentes fases con sólo introdu-



THE HUMANS



cir el código correcto. Una opción interesante para el futuro. Decido comenzar el primer nivel, y un mensaje pretende dejarme claro que controlo una tribu de doce cavernícolas y que debo salvar a cuatro para superarlo. Nada, esto está hecho.

De repente, se coloca ante mí un cartel con una lapidaria frase: "Descubre la lanza". ¡Eh, eh! Un momento. ¿Qué es eso de descubrir la lanza? ¿Qué es lo que hay que hacer? Bueno, bueno, tomémoslo con tranquilidad, seguro que el problema es más fácil de lo que parece. En un rápido movimiento, la pantalla se desplaza hasta que puedo ver a uno de mis trogloditas, señalado por una gran flecha. Con las teclas que he definido anteriormente empiezo a llevarlo de un lado a otro. ¡Qué majo!, se mueve bien. Puedo hacerle subir y bajar por unas escaleritas y pasarlo de una plataforma a otra. ¡Hey, hey!, la he visto. He visto la maldita lanza. Está justo a la derecha del todo, en la plataforma superior. Pero, ¿cómo llegar hasta ella?

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Gracias a mi vista de lince, me acabo de percatar del resto de homrecillos de las cavernas que están desperdigados por las diversas plataformas del nivel.

Bueno, pero ¿cómo los controlo? Vamos a ver. ¡Caray!, no vale ninguna tecla. No, un momento. Ya está. Con las teclas de función F1, F2, etc., etc.) hago cambiar la flecha



Si na cuidáis a vuestras humanas, atras especies as "adelantarán" en la evaluación.

para escoger al humano que mejor me venga. Ahora voy a... ¿qué? ¿Que mi tribu se ha extinguido? ¿Qué ha pasado? ¡Demonios! Tendré que volver a cargar el nivel; a ver qué ha ocurrido, no sin antes ver como el "Daily Rock" (periódico ganador de varios piedropulitzers) me dice que los humanos han perdido la batalla de la evolución, mientras un asqueroso mono me pega una pasada de espanto a bordo de un Testarossa (odio a los simios).

Vale. Además de superar la fase, hay que



hacerlo contra reloj. Como oís. El indicador del tiempo está situado en el panel de iconos, abajo a la izquierda. Quizá mi vista de lince se esté convirtiendo en vista de topo. En fin, procuraré que no vuelva a ocurrir. Por cierto, hablando de iconos, hay dos.

El primero, un muñequito haciendo amago de levantar algo, descubro que sirve para coger objetos (la lanza de las narices) y el segundo, en el que un hombre tiene los bracillos levantados, para una cosa muy curiosa. Resulta que los Humanos tienen que ayudarse unos a otros, y con este icono podemos ir formando una torre con nuestros hombres, para hacer que suban hasta sitios de otro modo inalcanzables (y así agarrar de una vez la lanza). Los iconos puedo cambiarlos con la tecla que previamente haya definido, por si no os habíais percatado (¡Señor, Señor! Así os luce el pelo). Así que, voy llevando uno a uno a los humanos hasta el lugar adecuado, formo mi torre y por fin consigo la lanza. Ahora, voy a... ¡Yaya!, ¿ya está? ¿Sólo hay que hacer esto para superar el nivel? ¡Pues qué bien!

Y creo que por hoy ya vale. Tan sólo os diré que poco a poco las cosas se van complicando. Que aparecen muchos más iconos. Que todos se usan siguiendo las pautas que ya os he mencionado. Que existe un personaje muy interesante que es el hechicero y que os proporcionará cualquier cosilla, a cambio del sacrificio de uno de los miembros de nuestra tribu. ¿No sabéis que nadie da nada por nada? Y que el juego tiene algo así como ochenta (80) niveles. ¿Que queréis más? Sois insaciables. Quizá si sois buenos y no os portáis mal, la próxima vez que os hable de este juego os cuente algún truquillo interesante. Pero será otro día.


P.D.: ¡Cuidado con las alturas! ●

Francisco Delgado

CÓMO UEGAR AL final...

La Maldición

THE LEGEND



En los bosques de Kyran-
dia ultimamente se respira-
ba el aroma inconfundible del mie-
do y la destrucción. Malcom, el último
bufón de la corte, asesino de los reyes y
ahora poseedor de las riendas de esta pacífica
isla, estaba utilizando su magia contra la misma y to-
dos los habitantes. Brandon, nieto de Kallak, consiguió
tras una arriesgada aventura, sacar al pueblo del te-
rror que amenazaba su pacífica historia, sólo curando
la Kyragema real y consiguiendo deshacerse
del peligro que representaba Malcom.

n de un Cascabel

ND OF KYRANDIA

Nuestro héroe pasea-
bo por el bosque,
ohoro un poco triste,
comino de su coso.
Siempre le hobío
gustodo jugor con el
órbol-ascensor que
su obuelo tenía ins-
tolodo poro subir o lo romo donde estaba
ubicodo su coso. Todo hobío tronscurrido
normal hosto que entró en lo cabaño. De re-
pente, ollí, porodo, inerte, convertido en pie-
dro, estobo su obuelo. Brandon se ocercó,
intentó hoblorle, pero sólo conseguío por
respuesto un brillo desocostumbrodo en los
ojos de Kollok. Tenío que curorle, pero no
sobío qué podrío haberle ocurrido.

Revisondo por allí, encontró uno nota en
blanco sobre el escritorio de su abuelo. Allí
se suponío que tenía que hober algo escrito,
pero él no conseguía leerlo. Una mirada más
o fondo por lo coso le oyudó o encontrar
uno viejo sierra desofilodo, uno bolo grono-
te y uno monzono en un viejo puchero que
odornobo uno de los rincones de lo chozo.
Entonces se le ocurrió quién podío descifrar
el misterio de lo noto en blanco. Brynn, lo
sacerdotiso del templo, le oyudorío, así que
puso rumbo ollí. Cuondo estobo o punto de
cruzar lo puerto, un ruido extraño o sus es-
paldas llamó su otención. La pared de ma-
dero estobo cobrondo vida paro convertirse
en uno coro. Le contó cómo deberío llegor o
la Kyrogemo, y todo lo que sucedío en lo is-
la por culpo de Molcom. No sin ontes dese-
arle suerte, lo coro volvió o odoptor su formo
originol y dejó o Brandon más intrigodo que
antes. Yo no hobío respuesto o sus pregun-
tas. Debío ver o Brynn sin perder tiempo. Te-
nía que curor o su obuelo.

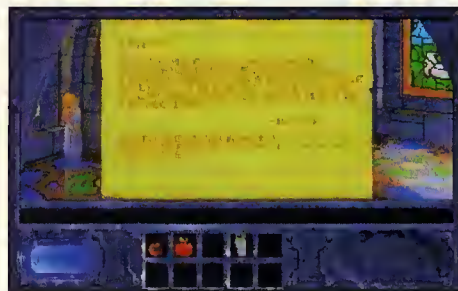
EN BUSCA DEL AMULETO

De comino hocio el templo, observó un vie-
jo y moribundo órbol que poblobo los cer-
coníos de su coso. Tenío uno extreño mues-
co en su tronco. No podío entretenerse, así
que continuó su comino. Al llegor al templo
contó a Brynn lo que hobío sucedido y le
dio la nota del abuelo. Ello le contó que ero
una viejo técnico de escritura fontosmo.
Consiguió hocer aparecer el texto de lo no-
ta, la cual no era más que un petición de
oyudo de su obuelo. Tombién le decío algo
de unos rosos, de quién le podío oyudar y
le contobo que serío necesario que encon-
trose el omuleto. Lo chico le explicó cómo
con uno roso de ploto en el oltor odecuo-
do, se ootivorío lo primero piedro del omu-
leto. Si Brandon conseguío uno roso, ello

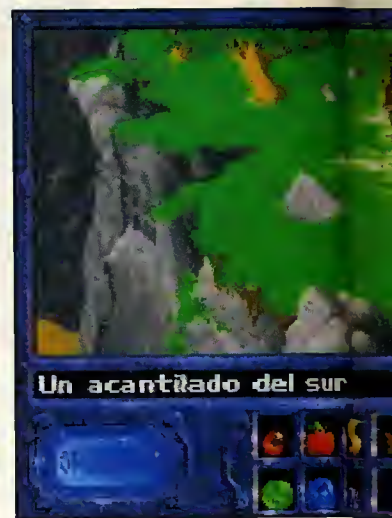
horío que oquello fuese de ploto. Solió del
templo pensondo dónde podrío encontrar
lo preciada flor. Cominondo por los bos-
ques, encontró una logunito que se ibo lle-
nondo con logrimos que poreción no venir
de ningún sitio. Consiguió coger uno, y ob-
servó que se trotobo de oguo solado. Si-
guió su comino y encontró el oltar, rodeo-
do de rosos odemós. Cortó uno y volvió
corriendo al templo. Brynn, como le había
prometido, convirtió ésto en plota y le
oconsejó que volviese rópidamente o de-
positorlo en el oltor.

En el comino de vuelto, al posor por el vie-
jo órbol enfermo, volvió o fijorse en lo
muesco del tronco. Le recordobo algo, pero
no sobío qué. Después de mucho pensor, se
dio cuenta de que oquella señol tenía lo
mismo formo que lo logrimo de agu solo-
do que ontes hobío recogido. Lo colocó en
ello y efectivamente encojobo. De repente
todo comenzó o combior. Lo metomorfosis
experimentodo por oquel órbol, dejó o
nuestro héroe con lo boco obierto. En ese
momento Merith apareció por ollí y felicitó o
Brandon por su morovilloso logro. Después
de un poco de charlo, le contó cómo hobío
encontrodo uno conica que le regolorío si
conseguío otroporle. El niño salió corrien-
do. Brandon no tenía tiempo poro juegos
pero como ibo de comino hocia el altar, si-
guió o Merith lo más rópido posible. En uno
encrucijodo del bosque comprobó cómo el
crío se hobío despistodo y estobo escondido
tros un órbol esperóndole. El susto que se
dio aquello crioturo cuondo Brandon le
otrópó, hizo que el niño le diero lo conico y
se fuese un tonto enfadado.

Uno vez en el oltar, puso lo roso sobre
éste y observó osombrodo que no posobo



En los densos bosques de Kyrandia, última-
mente se respiraba el aroma del miedo.



nada. Lo examinó cuidadosamente y apreció que la simetría de sus formas no se cumplía. Faltaba algo. Algo muy parecido a una canica. Colocó la canica de Merith cuidadosamente en el sitio vacío y comprobó como el altar se iluminaba. "Ahora sí funcionaría", pensó y volvió a poner la rosa en su sitio.

Algo le fue otorgado como por arte de magia. Debía ser el amuleto. Todo iba sobre ruedas, lo que animó a Brandon a seguir su camino hacia el castillo y la salvación de su abuelo.

PRIMER AMULETO

Brandon recordaba que la única salida del bosque era por el viejo puente, sito en el interior de la montaña. Acudió allí, pero al llegar descubrió a su amigo Herman observan-

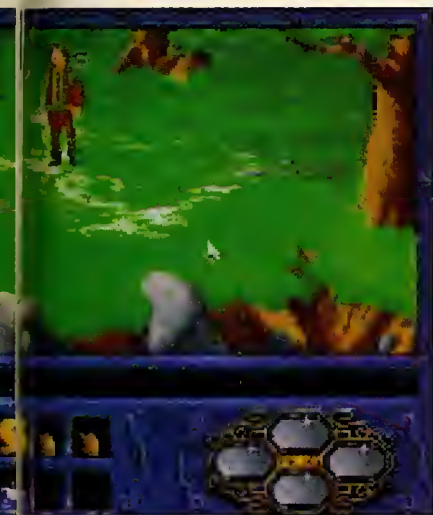
Brandon, nuestro héroe, se paseaba por el bosque camino de su hogar. Siempre le había gustado jugar con el árbol-ascensor que su abuelo tenía instalado para subir a la rama donde estaba ubicada su casa.

do preocupado lo que quedaba de lo que alguna vez fue un puente. Debía arreglarlo, ya que aquel era su único camino a la victoria. Menos mal que había recogido la vieja sierra de su abuelo y que Herman sabía perfectamente cómo utilizarla. Al cruzar encontró la cabaña del mago que, según la nota de Kallak, debería ayudarlo. Aunque estaba un poco sordo y despistado, pudo entenderse con él. Este le ayudaría a cambio de una pluma de algún pájaro. Salió de la casa un tanto sorprendido por tan extraña petición. Los alrededores componían un parque realmente atractivo.

El viejo Nolby, sentado en un banco al pie del árbol más grande de Kyrandia, informó al chico de la existencia de un pájaro enfermo cerca de allí. Quizá el animal regalaría a Brandon una de sus plumas a cambio de su curación. Pero, ¿cómo sanarlo? Paseó por aquellos parajes recogiendo todo lo que iba encontrando; tal vez más adelante lo necesitaría. Al llegar a un agujero en el suelo, lo contempló pensando qué sería. Para comprobar su profundidad, lanzó una nuez que

llevaba consigo. Un ruido surgió de la tierra. Extrañado, y con la esperanza de volver a oír el mismo rugido, arrojó una piña y una bellota. Cuál sería su sorpresa cuando, a la vez que escuchaba el sonido anterior, observó cómo una planta crecía rápidamente y le hablaba. Después de una breve charla, la planta regaló a Brandon la primera gema de su amuleto. Esta, al ser utilizada, curaba lo que por allí cerca se encontrase en mal estado. Contento con su nueva adquisición se dirigió hacia el pájaro, el cual en su nido agonizaba. Se situó bajo él y utilizó su gema. El pájaro, mágicamente, curó de sus heridas y se puso a volar alrededor de Brandon como señal de agradecimiento. Al hacerlo una pluma se desprendió de su cuerpo y fue a parar a los pies de Brandon.

Satisfecho por lo que había hecho con el ave, se fue a ver al mago Darm para entregarle la pluma. Este a cambio le dijo que debería cruzar la cueva y encontrar a Zant-hia, la alquimista de la que su abuelo también hablaba en la nota. Pero antes debería obtener una herramienta en el altar del bos-



que. Le regaló un pergomino que contenía un hechizo y se despidió de él. Acudió al oltor poro recoger lo herramienta pero no encontró más que un cuenco dorado sobre él. Puso uno de los gemos que con él llevo y vio como se fulminabo.

Consistió en esto, pero deberón ser los piedras correctos, en el orden correcto. Se fue o dor otro vuelto poro recoger todas las que pudiese, no sin antes dejar allí todo lo que llevo con el fin de tener más espacio poro lo que encuentre. Hobía gemos por todos portes, bojo el oguo de un monontiol, en medio del bosque, etc... Incluso en lo olto de un árbol pudo recoger un rubí no sin antes sufrir lo picoduro de uno serpiente que tuvo que curor con lo oyudo de su omuleto. Volvió al oltor e hizo pruebos hosto que dio con lo combinación correcto.

En ese momento, observó atónito como el cuenco dorado se convirtió en uno flouto. Tanto esfuerzo, y lo único que consiguió ero un simple instrumento musical. Yo hobí cumplido con todo lo que el mogo le hobía dicho, excepto cruzar la cueva. Se dirigió o lo tenebroso entrodo y cuando se disponió o cruzarla, oporeció de su interior Malcom. Este hocío molobores con unos cuchillos, mientras se mefío con Brandon, el cuol en ningún momento se vio omedrentado por las palabros del bufón. Hubo un momento en el que lo conversación tomo gran tensión y Malcom arrojó un cuchillo que pasó silbando la oreja de nuestro héroe y fue a clavarse en un árbol cercono. Brandon, sin pensarlo mucho, cogió el cuchillo del árbol y se lo devolvió a Malcom de malas maneras. Quizá el bufón se sorprendió puesto que se volvió a meter en lo cuevo sin agredir al chico. Pero antes

de desoporecer del todo, selló lo puerto de la cuevo con hielo. Brandon ohoro no podría cruzarlo.

UN LABERINTO MUY OSCURO

El joven comprendió, por fin, poro qué quería lo flouto. Sus vibrociones horían que el hielo se rompiero, abriendo lo único entrodo o lo cuevo. Una vez dentro, cruzó diversos covernos y al entrar en uno de ellos observó cómo uno reja se cerrobo tros de él. Una bósculo en el centro de lo solo y sobre un precipicio, poreció prometer ser el meconismo de opertura. Brandon necesitoba seguir adelante. Lo cuevo tomoba formo de loberinto y sin ningún tipo de iluminoción en su mayoría de posillos, excepto lo que proporcionaba uno plonto que por ollí creció. Deberío estudiar muy bien sus pasos yo que lo plonto, una vez orroncada del suelo, sólo iluminoría un roto determinado.

Así, cruzando el loberinto buscondo los plontos iluminados poro poder ovonzor de cuotro en cuotro covernos, Brandon encontró cinco rocos que quizá le ayudosen con lo reja de lo entroda, uno monedo y un oltor dedicado o lo luno. Este estabo custodiado por dos luces que comunicaron o Brandon que no se podía mover de ollí hosta que el oltor estuviese completo. Foltobo uno piedra de lo luno. A cambio de esto, las luces ayudorón al muchocho. Volvió hosta lo entrado y, utilizando los piedras en la báscula, consiguió abrir la puerta. Al fin, el camino de vuelta lo tenía libre. Salió de la gruto paro respirar aire fresco y se le ocurrió pedir un deseo tirando la monedo que había encontrado en el pozo que hocía un rato había visto por ollí. Pidió tener la piedra de la luna que ohora necesitoba y arrojó la moneda al pozo.

Curiosamente, el pozo seco se llenó de oguo fresco y oporeció onte sus ojos lo piedra deseada. Corrió al oltor o colocarla en su sitio, no sin antes recoger los luces que ibo o necesitor. Situó lo piedra en el oltor. Esto encojobo perfectamente. Ahora el oltar estabo completo y los luces se fundieron en uno luz intensísimo que iluminó o Brandon, ofreciéndole osí lo segunda de los gemos del omuleto que necesitoba. Esto, al pulsarlo, convirtió o Brandon en uno luz como los que hobía visto en el oltor onteriormente. Con este poder estabo copocitado poro recorrer el loberinto sin necesidad de luces ni tocor el suelo. Así volvió a investigar lo cuevo, encontrando ohoro un río de lovo, al cual antes no podía haber llegado.

Convertido a su formo normal, observó cómo, debido al color que el río desprendió, sería imposible cruzar el puente. Cerco del puente leyó el hechizo de Darm y contempló cómo lo la-vo se congelaba convirtiéndose todo en un glaciar. Cruzó el puente y en la siguiente sala encontró una llove que no tenía



Cuando se dirigía al templo, observó un viejo árbol que hablaba las cercanías de su casa.



En el camino de vuelta, al pasar por el árbol enfermo, valió a fijarse en la muesca del tronco.



Paseando por las basques, encontró una lagunita que se iba llenando con lágrimas.

ni idea pero qué serviría, pero no obstante algo le dijo que podría ser la clave de alguno de sus posteriores enigmas. Volviendo a utilizar el amuleto y en su nueva farma, cruzó el laberinto de nuevo, soliendo por una puerta que le hubiese sido imposible atravesar en su estada habitual.

CLASES DE ALQUIMIA

Al salir al aire libre, respiró hondo y recogió del suelo una manzana que, pese a su hambre, no comió. Un poco más dentro del bosque que ahora se alzaba frente a él, los árboles parecían más enigmáticos que los que hasta ahora se había ido encontrando. Cuando estaba contemplándolos, algo le golpeó fuertemente en la cabeza. Todo se oscureció y se tambaleó hasta que perdió el conocimiento cayendo al suelo.

Al despertar, se encontró tumbado en una cama al lado de una mujer que removía el contenido de un gigantesco puchero. Ella resultó ser Zanthia, la alquimista que mencionaba el legado de su abuelo. Después de una larga charla, informó a Brandon de que ella podría ayudarlo, pero necesitaría ciertos ingredientes que en esos momentos tenía olvidados. Poniéndole un frasco vacío delante de sus narices, le pidió el huevo mágico de la fuente. El muchacho recogió la botella y fue en busca del monontio. A lo solido de lo caso de Zonthio, observó cómo unos ojos de un soplo lo vigilaban desde un fongoso pantano que rodeaba la cabaña. Recordando viejas leyendas, y que no todos los ronos

eran princesas encontrados, siguió su camino dejando al batracio en su repugnante piscina. Un poco más allá, encontró una preciosa fuente llena de agua, pero, ¡Malcom estaba allí! Efectivamente, el bufón jugueteaba con un barco dentro del agua. Este, al verlo, se burló de Brandon desafiándolo a conseguir derrotarlo. Para empezar, hizo desaparecer una de las bolas que mantenían los poderes mágicos de la fuente y, seguidamente, se desvaneció en el aire. Nuestro protagonista debería conseguir la esfera de cristal a cualquier precio. Buscó por todo el bosque y cuando ya parecía que jamás lo lograría, divisó a la lejos unas zarzas ardiendo. Por eso de la similitud bíblica, Brandon se acercó tímidamente y vio cómo la que ardía no era ni más ni menos que la que andaba buscando. Intentó cogerlo pero casi se quemó en el intento. Recordó cómo había enfriado aquella lava subterránea y así fue cómo consiguió hacerse con la escurridiza esfera. Volvió al estonque y la colocó en su pedestal. Todo comenzó a cambiar.

La fuente, envejecida por la malvada acción de Malcom, se transformaba ahora a su estado anterior. Llenó el frasco y pensó que no posaría nada si probaba algo de aquello agua tan fresco y cristalino. Pues se equivocó, por que lo que pasó en ese instante es que le fue concedido el tercer color de su amuleto. Sin porarse a investigar qué tipo de poder sería el que ahora estaba al alcance de su mano, corrió a darle un botello de huevo a Zanthio. Al llegar, Zanthio le pidió otro in-

grediente para su pócima; unas bayas azules. Antes de salir, otra pequeña charla reveló a la alquimista que Brandon no tenía ni idea de cuál era realmente el fin de su misión. Le contó que él era el príncipe heredero del trono. Sus padres habían sido asesinados por Malcom. El chico debería conseguir recuperar el trono y curar la Kyragea que mantenía vivos los poderes mágicos de Kyrandia. Brandon, asombrado y sin comprender muy bien estas últimas palabras, fue a por las bayas con la promesa de que a su vuelta se enteraría de toda la verdad y señales. Antes, en su recorrido por el bosque, había visto el arbusto donde crecía el fruto perdido, así que acudió corriendo a aquel lugar y recogió unas cuantas bayas. A su vuelta, se extrañó muchísima cuando en medio del bosque encontró flotando el cáliz real. Intentó cogerlo pero la copa, como si tuviese vida propia, se movía hacia arriba de la farma que Brandon no podía alcanzarla. Probó con el nuevo poder y..., ¡bingo! Un extraño campo magnético, solía de sus dedos obligando al cáliz a acercarse a sus manos. Cuando estaba a la altura adecuada, un animalillo pasó corriendo orrebotándose de las manos.

¿Qué o quién era aquello? ¿Sería un pájaro? ¿Sería un ovión? No, era un Elfo. Lo siguió hasta un tronco de un árbol donde una puerta se alzaba tan sólo unos palmos del suelo. Llamó con los nudillos pero no obtuvo respuesta. Además era imposible entrar por una puerta tan minúscula. Volvió a la casa de Zonthio para ver qué podía hacer para

resolver el problema del Elfo, pero cuando llegó, la mujer ya no estaba. Una alfombra arrugada al fondo de la habitación, dejaba entrever una trampilla. La abrió y bajó por la escalera. La salida por el otro lado, daba a un bosque como los anteriores. Caminando por aquellos lugares, tropezó con una playa tropical desde la que en el horizonte se divisaba por fin el ansiado castillo. Allí estaba la solución a sus problemas pero, ¿cómo llegaría hasta allí? Dos extrañas figuras de unos pegazos que se alzaban a los lados de una plataforma circular, hicieron pensar a Brandon en alguna solución para cruzar volando el agua. Le vendría bien un pegaso, pero no de piedra. Recogió unas rosas y siguió buscando a Zanthia por el bosque pero lo más que encontró fueron dos gigantescas gemas, las cuales debían ser uno de los juguetitos de Zanthia para realizar sus pociones.

Sin tiempo que perder corrió al laboratorio, donde por cierto, había descubierto que cada vez que entraba, un nuevo frasco vacío lo esperaba. Comenzó a hacer todas las pruebas que se le ocurrieron con la pócima que había en el puchero. Tras muchos intentos consiguió tres colores tan vivos como llamativos; rojo, azul y amarillo. Recogiendo tantos frascos como necesitaba, los fue llenando hasta que creyó tener todos los que le iban a hacer falta y volvió a las gemas del bosque. Hizo diferentes combinaciones hasta conseguir tres diferentes pócimas; verde, naranja y morado. La verde la reconoció enseguida, era veneno. Las otras, debería probarlas para ver que efecto tenían. Una le redujo a un tamaño tan cómico como práctico para cruzar la puerta de la casa del diminuto habitante del bosque, y la otra sólo sabía a alfalfa. Volvió a elaborar las dos pócimas y fue a casa del Elfo, quizá por el camino se le ocurriría para qué podía servir el caldo naranja.

Lo del Elfo fue fácil. Sólo necesitó la pócima adecuada y algo sabroso que creciese en una rama alta donde la estatura del Elfo no le permitiese llegar. Una vez que tuvo el cáliz en su poder, sólo le quedaba saber cómo llegar al castillo. Tras mucho pensar, algo le hizo asociar el sabor a alfalfa de la pócima con los pegazos de la playa.

VIAJE AL CASTILLO

Al llegar a la playa recogió una flor y arriesgando el todo por el todo, se situó entre las dos figuras. Bebió de un trago la pócima naranja y pronto se sintió raro, como si una



energía extraña creciese desde su interior.

De repente, sufrió una metamorfosis que lo convirtió en un precioso y blanco caballo alado. Aprovecho la situación para ir volando majestuosamente hasta el castillo donde el final de las penalidades de Kyran-

dia, esperaban a Brandon.

Al llegar a lo que parecía una pista de aterrizaje, perdió la magia que lo envolvía y regresó a su estado habitual. Se adentró en el bosque y observó como los grises y retorcidos árboles daban a ese sitio un cierto aire tenebroso. Pero había una tumba que a pesar de serlo, tranquilizaba a Brandon. Al acercarse a ella pudo leer que allí reposaban los restos de sus padres. Quizá si depositase la flor sobre la losa, su madre estuviese más feliz. Al hacerlo unas extrañas luces aparecieron desde el interior y ante él se apareció el espíritu de su madre. No lo podía creer, por fin la conocía. Ella le dio unos consejos que le serían muy útiles más adelante, pero sobre



El javen comprendió, por fin, para qué quería la flauta. Sus vibraciones harían que el hielo se rompiera, abriendo la única entrada a la cueva. Una vez dentro, cruzó diversas cavernas y al entrar en una de ellas observó cómo una reja se cerraba tras él.

tada le atorgó la cuarta y última gema de su amuleto. Después la tumba se apagó y el espectra desapareció.

Más adelante divisó el castillo. En la puerta das terribles gárgalas custodiaban la reja de entrada. Utilizando la gema que la convertía en invisible, probó la extraña llave que había encontrado en el laberinto. Por suerte era la correcta. Una vez dentro y ya en estado visible, observó la banita que era toda aquello. Malcom apareció por tercera vez. Brandon se estaba empezando a cansar de tan repugnante ser. El bufón impuso a nuestro héroe unas leyes que no debía romper si quería pasear por el castillo, luego desapareció.

El chico no pensaba cumplirlas, así que decidió dar una vuelta tranquilamente por allí. En la cocina, asquerosamente revuelta, encontró el cetro real entre unos artilugios de cocinero. Siguió investigando y dio con la biblioteca. Existía una gran chimenea en el centro de la pared, la cual observó más de cerca. En ese momento, el muro giró y se encontró en unas catacumbas tan sucias como oscuras. Era un pasadizo secreto. Ya que estaba allí, continuó caminando hasta dar con una puerta que tenía un campo magnético. A estas alturas, nada tan tanto podía detener a nuestro protagonista. Con la simple utilización del amuleto, anuló la energía que le impedía el paso. Pasada la puerta, un poco más allá, el túnel parecía acabar. Se fijó un poco mejor y encontró una piedra suelta en el suelo la cual escondía bajo ella una llave de oro.

De vuelta a la biblioteca, rebuscó entre los libros, que además estaban marcados cada uno con una letra. Debía colocarlas en alguna posición especial, quizá una combinación de letras determinada, que originó la apertura de la chimenea. El otro lado del muro, que nunca había visto, escondía la corona real. La recogió y acudió al piso superior donde fue encontrando a sus amigos en el mismo estado que su abuelo. Todos ellos estaban convertidos en piedra menos uno. El pobre Herman se había convertido en el sirviente de Malcam pero no tenía muy buen aspecto. Además tenía la curiosa manía de querer devalverle la sierra que hacía tiempo le había prestada. Brandon pensó que quizá si lo curase con el amuleto, Herman des-



¡Brandon era el nuevo rey de Kyrandia! La kyragema había sido encontrada y el país viviría en paz bajo el inteligente mandato del joven monarca. Kallak estaba curado, junto con el resto de los amigos de Brandon. Por fin después de largos años de oscuridad viviría en un mundo de color y alegría.

cansaría y le dejaría el camino libre.

Tras la puerta donde su amiga se quedó dormida, se escondía una bonita sala de música. Cagió la maza del instrumento que allí encontró y comenzó a tocar una melodía que recordaba. De repente, sin saber por qué, una secuencia de notas vinieron a su cabeza. Da, Fa... Na sanaba muy bien, ni era ninguna canción, pero consiguió abrir el cuadro que había al fondo de la habitación y que dejaba ver otra llave de oro como la que ya tenía.

Rápidamente bajó las escaleras y fue a intentar abrir la puerta que desde el comienzo daba paso a alguna extraña dependencia. Una vez abierta observó dentro. ¡Era la habitación del tesoro real! Y él la tenía en su poder. Colocó en un orden determinada cada uno de los tres componentes; cáliz, corona y cetro. Esto además de dejar todo bien ordenado, activaba el mecanismo que abría la pesada puerta de su derecha. Al intentar cruzarla Malcom surgió de la nada interponiéndose en su camino. Brandon ya estaba harto y después de mucha aguantar propinó un fuerte puñetazo al bufón, que le hizo ir a parar al suelo. Debía moverse muy rápido, seguro que su enemigo intentaría destruirlo en cuanto consiguiese levantarse.

Entró corriendo en la siguiente habitación y vio la Kyragema. Si su truco salía bien, dentro de muy poco conseguiría curarla. Rápidamente se hizo invisible gracias a su amuleto y se colocó justo delante de un espejo que había frente a la puerta de entrada. Malcom entró y lanzó contra Brandon, una de las hechizas que antes hubiese convertido a sus amigos en piedra. Cuando el bufón se dio cuenta de la existencia del espejo, ya era demasiado tarde y la luz volvía hacia él. Como Brandon había calculado, el hechizo alcanzó a Malcam convirtiéndolo en víctima de su maldad magia.

¡Brandon era el nuevo rey de Kyrandia! La kyragema había sido encontrada, y el país viviría en paz bajo el inteligente mandato del joven monarca. Kallak había sido curado, junto con el resto de los amigos de Brandon. Por fin después de largos años de oscuridad viviría en un mundo de color y alegría. ●

Manuel Garrido López

Pshop

CONVIERTE TU COPIADORA EN ESCÁNER E IMPRESORA

El controlador Fiery de EFI es un controlador hardware y software que se puede conectar a una copiadora digital en color y permite que ésta sea empleada como escáner de alta calidad e impresora. Los modelos elegidos por EFI para comenzar han sido las copadoras Canon Laser, la Xerox 5775 y la Kodak ColorEdge 1550. Fiery funciona en sistemas Macintosh, UNIX, DOS o Windows. Las ventajas de este sistema no son solamente de costos, -escáner, copiadora e impresora todo en color por el precio de una de ellas-, sino de espacio. Las oficinas actuales están cada vez más saturadas de aparatos electrónicos y el reducir el espacio necesario para equipar nuestro despacho también redundará en menor gasto. Más información sobre Fiery de EFI puede conocerse llamando al teléfono 07 33 2 660 20 01 o en el FAX 07 32 2 660 20 00 de Bruselas (Bélgica).

NUEVA GAMA DE ORDENADORES AMSTRAD

Amstrad tiene disponible desde ya mismo una completa gama de compatibles con prestaciones capaces de colmar las exigencias de cualquier usuario. La nueva línea comienza con el modelo 7286 Family Pack que incorpora un 80286 a 16MHz., un mega de RAM y 40 megabytes de disco duro además lleva de serie una tarjeta de audio compatible AdLib, un joystick, dos altavoces y seis juegos: «Prince of Persia», «F-15», «Links», «Snooker», «Steel Empire» y «Elite Plus». El modelo 7386SX incorpora un 80386SX a 25MHz., y la configuración básica lleva un mega de RAM y 40 de disco duro en el que está instalada la versión 3.1 de Windows y el paquete Symphony; el 6486SX posee un Intel 486SX a 20MHz. y 4 megas de RAM junto a un disco duro de 105 megabytes. Por último la serie ES8486 presenta modelos con procesador 80486DX y velocidad de 33MHz., cuatro megas de RAM y discos duros de hasta 240 megabytes de capacidad. Todos los modelos presentan los precios ajustados de los que Amstrad siempre ha hecho gala.

Para más información podéis llamar al teléfono (91) 807 53 00



NUEVA VERSIÓN DE WORDSTAR PARA WINDOWS

Anaya Multimedia acaba de presentar una nueva versión del conocido procesador de textos Wordstar para el entorno Windows de Microsoft. Wordstar para Windows versión 1.5 presenta bastantes novedades muy interesantes sobre sus predecesores, entre ellas cabe destacar varias: un editor tipo WYSIWYG que permite cualquier aumento del texto, un completo diccionario con más de 100.000 palabras y 80.000 sinónimos, permite intercambio dinámico de datos y la inclusión de objetos, convirtiéndose así casi más en una herramienta de autoedición en lugar de un simple procesador de textos y puede trabajar con imágenes en 24 bits o lo que es lo mismo más de dieciséis millones de colores.

Con todas estas prestaciones no es exagerado decir que Wordstar va a presentar una dura competencia a otros procesadores que hasta ahora le habían superado y que a partir de esta nueva versión van a tener que mejorar mucho.

Para más información podéis llamar al teléfono (91) 320 01 19.



SONIDO E IMAGEN EN UNA TARJETA

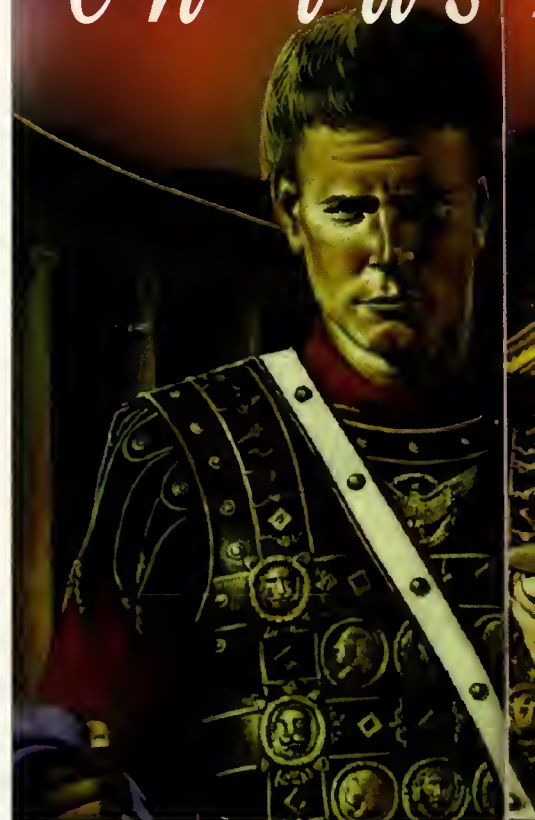
Thunder and Lightning es el nombre de una revolucionaria tarjeta de Media Vision que incorpora en una única placa posibilidades de audio e imagen de 24 bits. En lo referente al sonido, Thunder and Lightning, es básicamente una Thunder Board totalmente compatible con Sound Blaster y AdLib, además incorpora como mejora nuevos filtros que dan una mayor calidad. Si nos fijamos en la parte de vídeo las prestaciones de esta tarjeta son verdaderamente impresionantes. Incorpora hasta 16 millones de colores en resolución de 640x480 y contiene un disco con drivers para los programas más usados destacando, como no, el existente para la versión 3.1 de Windows. Con Thunder and Lightning viene también todo el software necesario para editar sonido y modificarlo a nuestro antojo. Quizás esta sea la solución perfecta para ahorrar espacio en el interior del ordenador y además tener unas prestaciones claramente profesionales. Y todo a un precio muy competitivo. Si queréis más información sobre esta pequeña maravilla no tenéis más que llamar a los teléfonos (96) 372 88 87, (93) 213 44 00, (91) 358 16 14 o (927) 26 21 05.



ROME AD 92 THE PATHWAY TOP

Un Imperio en tus

Héctor es un esclavo que vive en pleno apogeo del imperio romano. Su destino será seguramente el de todo esclavo: morir en la arena o acabar sus días en la más penosa y humillante de las pobreza sin haber conocido la libertad. Pero puede que no sea así. Todo lo contrario. Puede que llegue el día en que todo cambie. Quizá tenga una oportunidad para hacerse un hueco entre los más grandes de Roma. O el más grande. ¿Un sueño para un esclavo? A lo mejor. Pero los sueños hay que buscarlos y las oportunidades están para ser aprovechadas. Todo depende de Héctor..., de ti.



L

a oportunidad se presentó cuando, un buen día, en la pequeña población de Herculaneum el amo de Héctor lo mandó llamar y le ordenó que entregara un mensaje urgente a Segamus Megadrius, un importante cónsul romano que vivía al oeste de la ciudad.

Héctor fue en su busca, no sin cierta curiosidad por el contenido del misterioso mensaje,

pero como a los esclavos no se les enseña a leer, por si acaso, no se enteró de lo que llevaba en sus manos ni de las consecuencias que ello acarrearía. Preguntando a la gente, consiguió encontrar a Segamus en la última casa hacia el oeste. Inmediatamente después de entregarle el mensaje, Segamus no pudo reprimir su euforia y repetía sin cesar que por fin había llegado el día. También advirtió al esclavo que no debía decir nada de esto a nadie. Por supuesto, nuestro amigo no sabía a qué se refería, pero desde luego aceptó, más aún al ver los tres sestercios que le daba el ilustre ciudadano.

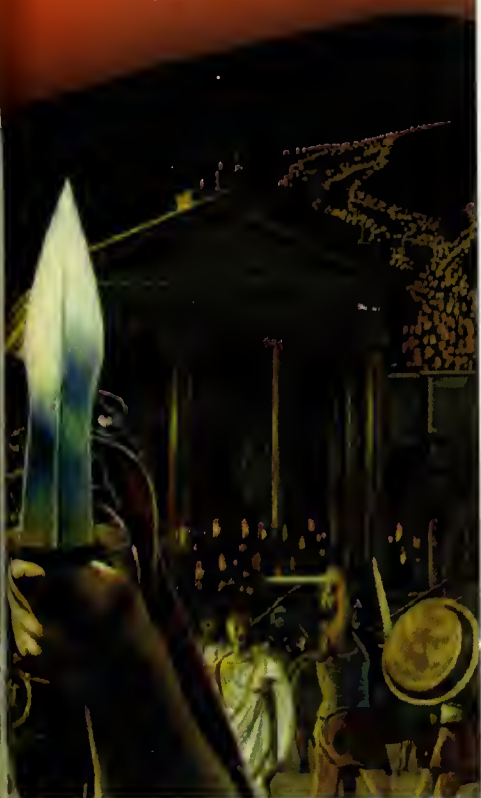
Héctor se quedó muy pensativo y fue al templo a meditar. Allí se encontró al sacerdote, que le dijo que corrían malos tiempos y que algo horrible iba a ocurrir en la ciudad. Por supuesto el esclavo no pensaba quedarse allí para verlo y decidió actuar cuanto antes. Sabiendo que nadie haría caso ni tomaría en consideración a un simple esclavo, decidió ir a los baños que se encontraban



Si tus tropas son derrotadas en Britannia, sus habitantes no tendrán piedad de ti.

POWER

Manos



hacia el norte, con una idea en la cabeza. Allí vio cómo un ciudadano se despojaba de su toga y se metía en el agua. Sin pensárselo dos veces corrió hacia la toga y la robó. Las apariencias son importantes, así que se puso la toga y todo el mundo lo confundió con un ciudadano. Se dirigió más tarde junto al puerto y vio un puesto donde se vendían dagas. Con los tres sestercios de los que disponía compró una -cosa que no podía hacer un esclavo-, por si acaso.

EMPIEZA EL CALOR

Empezó de repente. El volcán que estaba junto a Herculaneum entró en erupción de una forma cada vez más violenta. La gente empezó a correr de un sitio a otro mientras el cielo se oscurecía por las cenizas y el pánico se adueñaba de la ciudad. Había que salir de allí como fuera. La única forma de hacerlo era por mar, así que Héctor se dirigió al puerto en busca de un barco.

Preguntó a un marinero que si llevaba gen-

te y éste le respondió que sí, pero que tendría que pagar tres sestercios. Nuestro amigo se arrepintió como nunca de haber gastado su dinero en la daga, pero ya puestos, y aunque odiaba hacerlo, decidió utilizarla para conseguir el dinero. Un poco más al oeste del puerto, encontró a otro mercader que no opuso ninguna resistencia a sus amenazas. Así lo hicieron también otras personas de la ciudad. Al final, pagó su pasaje y se metió en el barco, no sin darse cuenta de que Segamos también iba en él.

Una vez que estuvieron lejos de la orilla, Héctor pudo ver con tristeza como su ciudad natal sucumbía bajo la lava del volcán. Pero al menos estaba vivo.

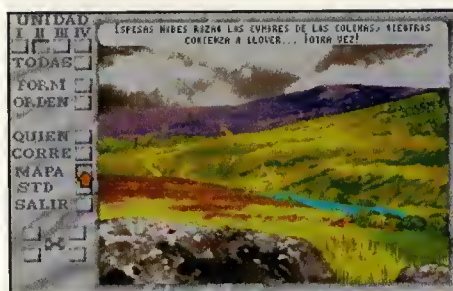
LA BELLA ROMA.

Al cabo de unos días llegaron a Roma. Segamus salió corriendo del barco gritando que debía darse prisa. Esto hizo darse cuenta por fin a nuestro ex-esclavo de que lo que pretendía Segamus era acabar con la vida del Emperador de Roma, Gluteus Maximus. Desde luego, no pensaba dejar que esto ocurriera, pero tampoco sabía cómo impedirlo.

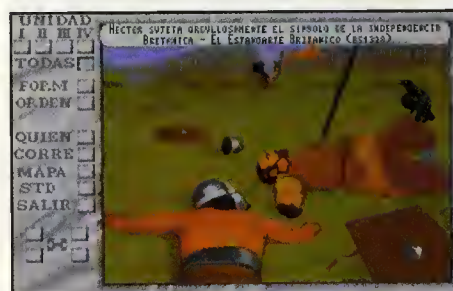
Después de admirar la ciudad más bella que había visto nunca, oyó que se anunciaba una subasta de esclavos en el fórum romano. Pensó que sería buena idea acudir, ya que todavía le quedaba algo de dinero. Y si no lo hubiera tenido, hubiera podido pedirselo a un ciudadano romano que se decidía a prestarlo, no sin cobrar altísimos intereses más tarde.

Héctor sabía bien, mejor que nadie, cómo comprar un esclavo. Si era guerrero, se ten-

Encarnando a uno de los miles de esclavos del vasto Imperio Romano, Héctor, descubriréis cómo es posible llegar hasta la cumbre partiendo de la nada. Eso sí, os hará falta mucha picardía, ingenio y habilidad para conseguirlo.



Tadas las pantallas de ambientación paseen una estupenda calidad gráfica.



Tada la Britannia ha sida acupada, le diréis al César. ¿Tada?, as preguntará. ¡Tada!

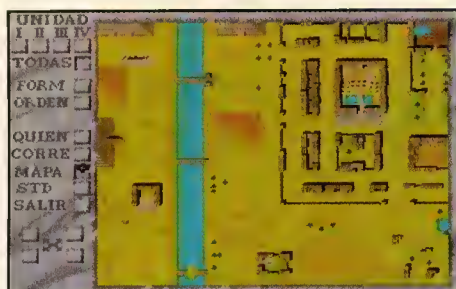


Cleopatra, en palacia, toma una de sus habituales y famasas baños en leche de burra.

dría que fijar en el tipo de arma que dominaba, en su fortaleza y en su valía. Y si era mujer... pues eso. En la subasta consiguió un buen gladiador llamado Barbarus por no más de veinte sestercios. Eran sus últimas monedas, sin embargo consideró que sería una buena inversión.

Obsesionado por el complot que se cernía sobre el emperador, nuestro aventurero se dirigió al palacio dispuesto a ponerle sobre aviso, pero fue totalmente inútil, ya que unos guardianes le negaron la entrada de una forma muy grosera.

Minutos más tarde, oyó otro anuncio en el que se citaba a la gente en el circo para presenciar una lucha de esclavos. Se prometían además grandes premios en metálico. Héctor asistió a los combates, y después de ofrecer su esclavo para la lucha y vencer, ganó bastante dinero. Se dio cuenta de que era bastante simple, ya que se enteró de que las su-



En este detallado mapa, podréis planificar el movimiento de todas vuestras centurias.



Una formación de combate tan perfecto como ésta os será esencial para vencer.



Podréis admirar la hermosa nariz de Cleopatra tras acabar con el ejército de Ptolomeo.



Solo Héctor será capaz de impedir que Segamus Megadrivus asesine al César.



Gracias a las predicciones de un sacerdote, Héctor se ha librado de la furia del volcán.



Columnos, estatuas..., todos los detalles de la impresionante arquitectura romana están perfectamente reproducida en «Rome ad 92», como podéis observar en esta espectacular pantalla.

bastas de esclavos y las luchas en la arena eran muy frecuentes en Roma. Así que podría repetirlo cuando quisiera si andaba algo mal de dinero.

Con los bolsillos llenos, volvió de nuevo a las puertas del palacio del emperador e intentó sobornar a los guardianes para que lo dejaran entrar. Tuvo que subir la cifra hasta ochenta sestericios para conseguirlo. Una vez dentro contó sus sospechas al emperador.

Después de que se descubriera el complot, tras la confesión bajo tortura de Segamus, Héctor fue nombrado centurión del ejército

romano. No le alegró tanto conocer su primer destino: Britannia. Menos mal que antes de partir se encomendó a los dioses, cosa que consideraba muy importante.

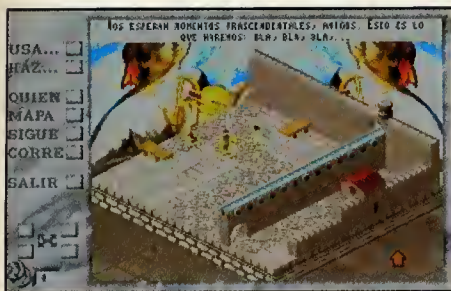
LA GUERRA EN BRITANNIA

Jamás pudo pensar el que antes fuera esclavo que se encontraría de la noche a la mañana en las húmedas tierras de Britannia, con un regimiento compuesto por cuatro unidades a su mando y un estandarte del ejército del imperio en su mano.

Su objetivo era alcanzar el estandarte de

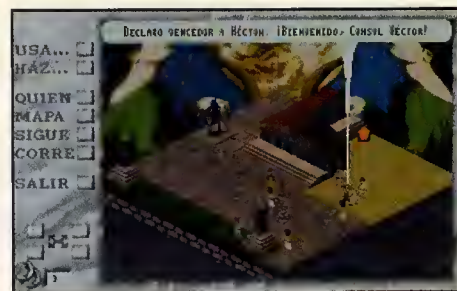


Si compráis esclavos en el forum y luego los hacéis enfrentarse a muerte contra los gladiadores en la amarillenta arena del Coliseum, ganaréis mucho dinero rápida y fácilmente.



Deberéis hacer de todo, desde misteriosos plones hasta fuertes opuestos en lo toberno.

El dinero era importante para subir de escalafón en aquellos tiempos y, desgraciadamente, también ahora. Sin embargo, nuestro protagonista utiliza unas métodos muy poco ortodoxos para conseguirlo y aumentar su prestigio.



La ambición no tiene límites poro nuestro oventurero, no le bostoró con ser cónsul.

guerra británico. Pero los ejércitos enemigos se lo impedían y la espesa niebla, en cierta forma, también.

Sabía que los británicos no esperaban su llegada, así que el factor sorpresa era muy importante. Lo mejor sería avanzar con cautela para no ser detectado, e ir tomando posiciones. Héctor podía plantar el estandarte romano en un sitio avanzado y seguro, para poder reunir a sus hombres cuando fuera necesario. El éxito en la misión dependía del estado de sus soldados, cosa que el nuevo centurión vigilaba de cerca. Cuando notaba que estaban cansados, les permitía descansar para recobrar fuerzas, pero eso sí, eligiendo bien el momento y la situación, y siempre manteniendo alguna unidad de vigilancia activa.

La táctica más efectiva a la hora de controlar los movimientos enemigos era poner hombres en sitios estratégicos, e ir avanzando. La niebla se iba disipando según se adentraban en terreno enemigo, no obstante, la consulta al mapa fue de gran ayuda. Tras unas cuantas escaramuzas donde se produjeron ligeras bajas en las filas romanas, nuestro amigo Héctor, abatido, caminó hacia el estandarte británico y lo cogió con orgullo. La guerra había acabado. Por lo menos podría dejar aquella incesante lluvia...

ROMA EN ELECCIONES

De vuelta en Roma, Héctor es recibido con todos los honores por el mismísimo emperador, que lo nombra senador romano. Algo

más tarde, Gluteus Maximus anunció que tenía algo que decir a su pueblo. La noticia era que, tras la muerte de Segamus Megadrivus, había quedado una plaza vacante para el cargo de cónsul romano. Así pues, se celebrarían elecciones, donde el pueblo debería nominar a sus candidatos. La elección empezaría, como era costumbre, cuando cualquiera de los candidatos comunicara que estaba preparado.

No le costó mucho a Héctor convencer a una mujer que estaba junto a él escuchando el discurso para que lo nominara como candidato. Si la gente quería un cónsul generoso, cinco sestercios podían demostrarlo. La mujer volvió al rato diciendo que el emperador había aceptado su nominación.

Ahora se trataba de iniciar una buena campaña electoral. Podía hacer varias cosas para que su popularidad aumentara. Una de ellas era asistir a las luchas de gladiadores y ganar con sus esclavos, ya que así sonaría su nombre. También convenció a un extraño personaje que estaba al norte del fórum para que criticara a su mayor adversario: Laborius Domésticus, el vendedor de esclavos.

Veinte sestercios sirvieron para que este satírico hablara mal a la gente de su oponente. Asimismo, Héctor pensó que sería buena idea apoyar las artes, por lo que se dirigió al teatro, donde encontró a un actor al que dio algo de dinero para que representara una obra en su honor.

La ayuda de los dioses es indispensable. Pagó a dos sacerdotes, uno en cada templo

de la ciudad, para que rezaran una oración a Júpiter por él.

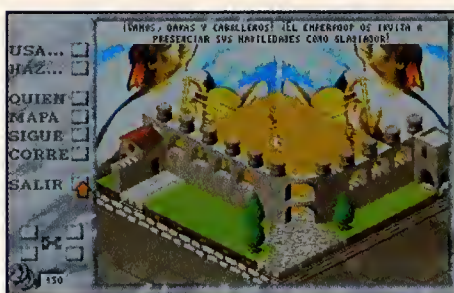
Parecía que el dios escuchaba sus plegarias, pero una oración más serviría para hacerle enfadar. Así que con dos bastaba.

De cualquier manera, el voto individual era el importante, por lo tanto, nuestro amigo, fue de ciudadano en ciudadano –los únicos que podían votar–, convenciéndolos para que lo votaran, y, además, llenando sus bolsillos si era necesario.

Consideró la posibilidad de contratar a uno de los muchos asesinos que poblaban las calles de Roma durante la noche para deshacerse de su adversario. Lo podría haber hecho, pero pensó que su campaña electoral era más que suficiente.

Además, había que tener mucho cuidado con los asesinos a sueldo, ya que si solicitabas sus servicios y no tenías dinero suficiente para pagarlos, no sentían ningún reparo en acabar contigo. Sin embargo, no fue necesario, porque al día siguiente fue anunciada la votación, y el pueblo le dio su confianza. Ya era cónsul romano, el último escalafón antes del emperador.

Éste, por su parte, ya se había dado cuenta de la increíble popularidad que estaba alcanzando el nuevo cónsul, y temía por su integridad. Los asesinatos de emperadores en Roma habían sido una constante durante mucho tiempo. Así que lo que hizo Gluteus Maximus fue enviar a nuestro amigo Héctor a una misión suicida en las calientes arenas de Egipto, como "embajador" de Roma.



EGIPTO Y CLEOPATRA

Héctor, o Hektorius como ohoro se le llamo-bo, llegó o Egipto provisto ton sólo de su guordio personal.

Lo increíblemente bello Cleopotro lo recibió en sus baños de leche de burro y le explicó el temor que tenía o sufrir un atentado por porte de su hermono Ptolemy, que codiciobo el poder. Como nuestro oventurero tenía escosez de hombres, Cleopotro le cedió algunos de los que estobon bojo su mondo poro osegurar su protección.

Los tócticos o utilizar en esto nuevo misión militar eron prácticomente los mismos que en Britonnio, sin embargo, en esto ocasión hobío diversos factores algo diferentes.

El color ero uno de ellos. Los soldados se cansaban con mo-yor facilidad que antes, así que el descanso era absolutamente imprescindible. También disponía de una nueva orden "guor-dor" que servío pora dejar porte de sus tropas custodiando el polocio de lo reino.

Aunque, lo que no esperobo nuestro cónsul ero que los soldodos cedidos por Cleopotro podíon ser fieles o su hermono, así que tuvo que tener mucho cuidado y mirar hocio otrós más de uno vez.

El enemigo, en esto ocosión, ero demasiado escurridizo, por lo que octuor con ropidez constituío un factor muy importante poro lo victorio. Menos mol que en Egipto no hobío nieblo y se podía consultor el mopo con todo lo tranquilidad del mundo.

Derrotado el enemigo, lo bello Cleopotro recompensó o nuestro héroe como solamente ello sobe hocer y, tros guiñorle un ojo coqueta, se lo llevó a sus aposentos.

EL ÚLTIMO PASO

El recibimiento en Roma, tros su nuevo victorio, fue diferente al onterior, yo que esto vez no estobo el emperodor en lo ploza. Lo gente le informó que debido al temor o ser osesinado, Gluteus Moximus se hobío vuelto loco y dobo órdenes ton difíciles de cumplir como lo ilegalidad de respirar. En uno polobro: estobon hortos del emperodor y necesitoban uno nuevo.

Los únicos que podíon ospiror o serlo eron los dos cónsules de Roma, nuestro omigo Hektorius y Nintendus, otro hombre ambicio-so, con sed de poder y dispuesto o todo poro

conseguirlo. De nuevo hobío que ganarse la confionzo de lo gente, pero, de todos modos eso no bostorio.

Cuondo el emperodor onunció que él mismo luchorío en lo oreño contro quien quisiera, ordenando o quien lo hiciero que debío morir, Héctor pensó que hobío llegado el momento de actuar.

Sobío que el otro cónsul estorio dispuesto o osesinarlo poro llegar o emperodor, así que se odelontó o sus propósitos y lo osesinó él por medio de un criminal o sueldo -cien sestertercios ero lo torifo normal en estos cosas-.

Con Nintendus fuero de esceno, ton sólo quedobo ocobor con Gluteus Moximus. Lo hizo por medio de otro osesino o sueldo y por lo noche, poro posor inadvertido. Muerto el emperodor, lo gente aclomó o nuestro protagonista y lo llevó a hombros al fórum pora proclamarlo nuevo emperodor de Romo.

EL FINAL DE LA HISTORIA

El emperodor Hektorius se sentó en su trono y recordó las últimos semonos vividos, y todo lo que hobío hecho poro llegar donde estabo ohoro.

Recordó su ciudad notol, Her-culoneum; y su llegado o Romo; y su primero y triste guerro bojo lo lluvia; y su elección poro cónsul; y, cómo no o lo bello Cleopotro; y su proclomación como nuevo emperodor.

Se dispuso o vivir por siempre feliz, pero al cobo del tiempo se volvió ton cruel y despótico como todos los emperodores y ocobó sus días bojo el filo de un cuchillo como el que él hobía controtado par o cobor con el onterior emperodor. ●

Fco. Javier Rodríguez Martín



Hobéis logrado vuestro objetivo tros tontos penolidodes y por fin os-tentóis el onsiado poder, el móximo poder, sois el emperador del Im-perio Romano. ¡Lorgo vido al nuevo César! ¡Viva Hektorius!

MARCAS ¿PARA QUE?

... "Me atrevo a opinar en este asunto por tener experiencia en el uso de ambos "tipos de ordenador". Hace dos años adquirí, por necesidades de mi trabajo, un ordenador compatible con el objeto de que este me facilitara la tarea. En aquel entonces el mercado de los clónicos no era tan importante como el de hoy en día (al menos en mi ciudad casi no existía) y decidí comprarme un potente IBM con procesador 80286 a 10 MHz. Al año y medio se lo vendí a un compañero de profesión, que estaba entusiasmado por los resultados que yo había obtenido, con la idea de comprarme otro ordenador aún más potente.

Hace ahora cinco meses que compré lo que se llama un "clónico", que por un precio inferior al que en su día gasté, prometía superar las prestaciones que tenía mi antiguo y prestigioso ordenador. Aún no salgo de mi asombro al comprobar los resultados que me ofrece mi nuevo ordenador. Más velocidad (25 Mhz), un procesador 80386 y una tarjeta Vga a lo que hay que añadir los 2Mb de Ram y los 80Mb de Disco Duro.

Tan cierto es que el ordenador no tiene ni nombre como que hasta ahora no sólo no ha sufrido ninguna avería sino que además todos los numerosos programas que utilizo en él me han funcionado a las mil maravillas. Por ello aún me pregunto si no me equivocué en la compra de mi primer ordenador y por qué aún alguien sigue comprando ordenadores de tan altos precios como innecesarias marcas.

LUIS ANGEL PEREZ DE MIGUEL
(BARCELONA)

FIABILIDAD Y ASISTENCIA

Poseo un ordenador de marca. Se trata de un IBM con un procesador 80386 y una velocidad de 25Mhz. Posee, asimismo, lo que la mayoría de los compatibles actuales, es decir, tarjeta gráfica VGA, disco duro y varios megas de Ram. Bien es cierto que nunca he tenido un clónico, pero ciertas experiencias desagradables que con ellos tuvieron muchos amigos míos, me convencieron para gastarme más en mi ordenador para conseguir una mayor fiabilidad y asistencia. Lo que por regla general mis compañeros me relataban se puede resumir en: incompatibilidades de muchos programas, mal funcionamiento de microprocesadores no fabricados por Intel, averías que ningún taller de ordenadores se comprometía a arreglar, baja calidad en componentes

y periféricos como el teclado, el monitor o las disqueteras, etc."... "Este tema del mundo de la informática se puede trasladar a muchos ámbitos como el mercado de electrónica (equipos musicales, televisores, etc.), de los electrodomésticos, etc. Y en todos ellos, según mi opinión, cabe aplicar el mismo principio "la calidad y la fiabilidad hay que pagarla."

JESÚS RODRÍGUEZ POU
(VITORIA)

HAY MERCADO PARA TODOS

... "La idea de esta sección me parece estupenda ... Respecto al tema de este mes, me gustaría decir que si IBM no registró los derechos de la arquitectura de su primer PC, fue sin duda para tratar de estandarizar una marca, y

evitar así la existencia de un gran abanico de ordenadores, incompatibles entre sí." ... "A pesar de todo, me gustaría resaltar que los llamados clónicos están empezando a adueñarse del mercado, ya que ofrecen similares prestaciones que las marcas, con un precio más reducido. Y la pequeña diferencia que pueda haber, al usuario medio no le va a importar.

A quien sí le puede importar es al profesional que lo utiliza muchas horas al día y para un trabajo muy preciso, ya que le puede evitar algunas horas de dicho trabajo."... "Por último, una cuestión que también tiene su importancia. La marca siempre nos ofrecerá una garantía mucho mayor que otra con menos prestigio, pero a lo mejor, con más calidad en su producto."...

JUAN DE DIOS FERNÁNDEZ
GONZÁLEZ.
GETAFE (MADRID)

Las cartas con referencia al tema que os propusimos el mes pasado han sido tan abundantes que nos ha costado mucho trabajo seleccionar las más interesantes. Vosotros mismos debéis sacar vuestras propias conclusiones, así a simple vista, y en referencia a las opiniones vertidas en las cartas parece que los partidarios de un tipo y otro de ordenadores están bastante igualados.

Para este mes os proponemos otro tema de candente actualidad:

¿PROVOCAN ADICCIÓN LOS VIDEOJUEGOS?

En el candilero de la prensa diaria habréis encontrado opiniones especializadas para todos los gustos. Nos gustaría leer las vuestras. Podéis enviarlas a la redacción poniendo claramente en el sobre CARTAS AL DIRECTOR.

REVISTA PCMANIA
HOBBY PRESS S.A.
CARTAS AL DIRECTOR
C/ DE LOS CIRUELOS 4
28700 S.S. REYES
MADRID

Os rogamos seáis escuetos y escribáis a máquina o en su defecto con letra clara. Por supuesto la revista se reserva el derecho a extraer la carta del modo que considere necesario y no se responsabiliza de las opiniones vertidas por los autores de las mismas.

FLASHBACK

La Pesadilla Biomecánica

DARKSEED

Mike Dowson era uno de los tres socios de uno importante firma de publicidad. Pero a él le gustaba escribir. Y su vocación le ordenaba con insistencia que se tomara un año sabático en algún lugar solitario para dedicarse a ello. Por eso decidió comprar una vieja casa o los alrededores de Woodland Hills, California. Cuando llegó por primera vez a su ansiado retiro, le asoló una extraña sensación. Era una mezcla de esclerosis y premonición. Decidió explorar lo que, hasta que uno súbita necesidad de dormir lo dominó. Subió al primer piso y encontró una habitación provista de una cama. Sin poder controlar su somnolencia se acostó y se sumió en un sueño profundo. La pesadilla comenzó.

El sueño, desde luego, no fue nada tranquilizador. En él, había visto cómo una extraña criatura le abría la cabeza por la frente y otro no menos extraño operador, le "disparaba" un embrión al interior de su cráneo.

PRIMER DÍA

Se levantó temprano, con un terrible dolor de cabeza. Así que lo primero que hizo fue y tomar un pastillo que encontró en el armario situado encima del lavabo. Luego, se dio

La compañía americana Cyberdreams inició su carrera dentro del campo del software de entretenimiento el pasado año con «Darkseed». Un gran programa que, aún hoy, sigue causando algunos quebraderos de cabeza por su complejidad a quienes se adentraron en sus misterios. En este número hemos decidido acompañaros en este viaje y contaros

cómo resolver sus múltiples problemas.

una ducha con la esperanza de despejar su mente y sabiendo que era un hábito social que la gente del pueblo sabía apreciar.

En la habitación contigua, Mike encontró un viejo escritorio colgado en el interior de un guordorropo. Una inspección detallada de su parte inferior reveló la presencia de un bulto en un bolsillo que resultó ser una torreta de la biblioteca local. Continuando con su deambular por la casa, llegó al despacho situado a la izquierda del recibidor. Sobre la gran mesa de madera había un plano de la casa.

los estantes. Daba una habitación tan desierta como húmeda, de la que surgió una escalera. Dowson subió por ella y se encontró en otro habitación idéntico al anterior menos por un detalle: uno largo y robusto escritorio reposaba en uno de sus rincones. Cogió el escritorio y abrió el puerto de salida, que resultó ser su habitación. El puerto se cerró, resultando invisible o cualquier ojo.

De repente, el timbre de la puerta principal empezó a sonar. Cuando Mike lo abrió, se encontró con un cortero que traía un paquete. El paquete parecía abrirse bajo sus pies cuando lo abrió y vio un precioso muñeco que se convertía delante de sus ojos en un diabólico ser. Decidió salir de la casa por lo que el viento de la mañana tranquilizó su corazón. Encontró a los pies de su puerta el periódico. En él se informaba de una ola de crímenes y robos en la zona, lo que no hacía aconsejable quedarse en la casa por la noche, y mucho menos dormir allí.

Yo que estaba fuera de la casa, Mike se dirigió al garaje



La camisería oscura, cama casi todas las pantallas del "atra lado" recuerdan toda el harrar de la fantástica obra del genial H. R. Giger.

**Los caserones
solitarios
esconden
muchas
sorpresas tras
sus muros.
Tened cuidado.**

que estaba en la parte posterior. Dentro de él había un viejo automóvil. Abrió la portezuela del maletero y descubrió una palanca de metal. Abrió también la puerta delantera, metiéndose en el coche. El claxon y la radio funcionaban, lo que indicaba que la batería no estaba del todo descargada. Dentro de la guantera encontró lo que uno se podía encontrar: unos guantes.

Empiezan las llamadas

De nuevo en la casa, se apresuró a subir las escaleras ya que el teléfono sonaba en su habitación. Al descolgarlo pudo oír la voz de la bibliotecaria que le informaba que tenía un li-

bro para él. Lo más extraño de todo es que hablaba como si conociera a Mike de toda la vida, incluso lo llamó por su nombre.

Antes de ir a la biblioteca, el escritor no pudo dejar de echar un vistazo al ático, al cual se accedía por medio de una escalera de pared situada junto a su habitación. Allí arriba todo estaba muy desordenado, pero un gran baúl le llamó la atención. Lo empujó varias veces, dejando libre una puerta que daba a la terraza. En el suelo, junto al baúl, encontró un viejo reloj de cuerda. Lo cogió, ya que había perdido el suyo en el traslado. Debía recordar darle cuerda, porque parecía que se paraba con facilidad. Intentó abrir el baúl, pero como sus fuerzas no eran suficientes, utilizó la barra de hierro que encontró en el coche para hacer palanca. Dentro del baúl había un

diario. Su propietario era el anterior dueño de la casa. Decía que estaba aterrorizado por lo que ocurría allí, y que el gran espejo del salón le daba miedo.

También hablaba de unos "antepasados" que venían de otro mundo. El texto se interrumpía ya que la hoja estaba rota en su parte final. Dawson no entendió nada, pero decidió quedárselo por si acaso.

Salió a la terraza y vio una figura tallada en una de las esquinas de la inestable barandilla. Era una gárgola. El escritor anudó la cuerda que había encontrado alrededor de la figura, y descendió hasta el jardín.

Se dirigió a la ciudad hasta llegar a la biblioteca. Allí, la bella bibliotecaria, Sue, le entregó el libro que tenía para él. Asombrosamente, las letras que contenía formaron una extraña frase: "sintoniza la emisora adecuada para escuchar las palabras de un amigo preocupado". Ya que estaba allí, decidió entregar la tarjeta que había encontra-



FLASHBACK



do en el obrigo paro ver de qué se tratobo. Sue le indicó que perteneció a un libro verde situado en el posillo C. Mike lo inspeccionó y descubrió otro págino del diorio. En ello el outor contabo cómo un tal Tuttle se hobío trogado lo llove del reloj del solón. Tombién se dobo uno extroño combinación: "izquierdo, orribo, derecho". Antes de solir de lo biblioteco, Dowson se percotó de lo presencia de uno horquilla de pelo en el suelo. La cogió.

Con todos estas incógnitos en lo cobezo, entró en uno tienda y, tras darle un billete al tendero, cogió uno botella de whisky. El tendero le dijo que Delbert se ibo o en-

fodor, ya que ero lo último botella de su morco favorita. Efectivamente, Delbert entró en lo tienda y se presentó. Resultó ser un vecino obogado, e invitó al escritor o quedor al día siguiente a los seis de lo torde en los jor-dines de detrás de lo coso, poro tomar un poco de ese whisky. Antes de irse, Delbert le dio uno tarjeto. Mike lo exominó y leyó el es-logon "solgo libre de lo córcel".

El cementerio

Con el nombre de Tuttle rondando en su co-

bezo, Mike fue al cementerio, situado al oeste de su caso. Después de posar por delante de multitud de lópidos, llegó a un gron mousoleo. En su porte más alto se podía leer el nombre de Tuttle. Fijándose más, vio cómo alrededor de lo puerta sellado hobío tres piedras que destocabon sobre el resto. Una a lo izquierdo, otro orribo y otro a lo derecho. Los pulsó en ese orden, tol y como decía lo hojo del diario, y la puerta se abrió. Penetró en el mausoleo y se encontró en uno solo lleno de estanterías con los cenizas de todos los Tuttle que hobíon dejodo este mundo. En lo primera estantería empezondo por obojo holló lo llove del reloj del solón de su coso.

Allí se dirigió poro desvelor el secreto del reloj. No pudo evitar dirigir su mirado al espejo del que se hobloba en el diorio. Uno noto pendió de un extremo. Ero de los encorgodos de la mudonzo. Decían que lo hobíon troído del goraje. Tombién se disculpobon por lo ro-turo. Promefíon orreglorlo cuando hollaran el trozo que foltobo.

Utilizó lo llove poro obrir lo puerto del reloj y vio que había uno ploclo dorodo en su fondo que decía: "dedicodo a John McKeegon por veinticinco años de leal servicio". Otro nombre, otro incógnito. Decidió que yo hobía tenido suficientes por hoy y, tros miror su reloj (ya eron casi los diez), subió a su habitación y se acostó. De nuevo un sueño extroño se opoderó de él. Ero el espejo. Se veío reflejado en él. Pero no ero él. Ero uno bestio extroño y repugnante. El espejo.

SEGUNDO DÍA

Se despertó como el día anterior. Visitó el cuorto de ose poro mitigor sus terribles dolores de cobezo y se duchó. Salió a lo colle y





recogió atra misteriosa paquete. Su interior contenía el traza de espeja que faltaba, además de una nota de disculpa de la mudanza.

Recardá el mensaje en el libra de la bibliotecaria y fue al garaje a "sintanizar" la radio. Nada más encender la radio del cache, una vaz surgiá tras la música: "lo que haces en la luz se refleja en la ascuridad, deja algunas puertas abiertas antes de entrar". Pera entrar dónde. En el espeja, par supuesta. ¿Y las puertas? Las únicas puertas misteriasas que canacía en la casa eran las del pasadiza secreta, así que se dirigió a la casa.

En el despacho, pulsó el libro y subió por la escalera. Abrió la puerta que daba a su habitación y bajó por la escalera. Salió al despacho y abrió la puerta secreta antes de ir al salón. Una vez allí, pusa el trozo perdido en el espejo. Este brilló intensamente, y una nueva puerta se abrió. Se intradiujo por él.

El mundo oscuro

Su corazón latía con demasiada fuerza. Estaba en el otro lado. En el lado oscura. Todo se correspondía con el mundo de la luz. Entró por la puerta de la izquierda, lo que sería la cocina, y via como multitud de seres eran absorbidos por una fuerza sobrenatural. Salió de nuevo al salón y entró por la otra puerta. Era el recibidor de su casa. Observó que la puerta de la calle estaba cerrada. Siguió por la izquierda y se detuvo en lo que parecía ser su despacho, ante una mesa. En ella había un holograma. Era un plano de su cabeza, ya que debajo aparecía su nombre. Una sospecha se adueña de su mente.

Se introdujo por la puerta secreta de la de-

**El protagonista de
nuestra historia
atravesará los límites de
lo real y entrará en el
mundo oscuro. En él
todo se corresponde con
el mundo de la luz.**

reja, la que hubiera permanecida cerrada si él no la hubiera abierto desde el mundo de la luz, y subió las "escaleras" hasta el pisa de arriba. Llegó hasta un amplio mirador, dande encontró unas prismáticos. Los utilizó para observar el increíble mundo alienígena. Había otra puerta, pero de entre las dos sobresalía una especie de palanca. Por si acaso, se pusa los guantes que llevaba, y la accionó. Sanó un zumbido, pero no nató nada. Se metió par la nueva puerta, pera la único que vio fue una imagen que se le quedá grabada para siempre. Una sanguijuela biomecánica estaba absorbiendo varias víctimas, que ya habían perdido su farma, convirtiéndose en despojos orgánicas. No osó tocarla, y bajó de nuevo al recibidor.

La puerta de la calle estaba abierta. Sin duda la palanca había hecho efecta. Se dirigió a la calle. Observó atónito una gigantesca nave espacial junto a lo que parecía ser su casa. Siguió a la izquierda hasta llegar al cementerio oscuro, donde encontró una pa-

la. Entró en el mausalea, donde estaban hibernanda las antepasadas. Sabía que na podía tacerlos. Na sabía par qué, pera la sabía. Parecían estar alimentadas par grandes tubas, que salían de atra estancia, la más importante, la fuente de energía alienígena.

Inspeccioná más el munda ascurto, hasta que llegó a un punta muerto. Sabre un abisma, en un puente, había una especie de perra guardián biamecánica.

Un vistaza a su relaj le indicá que eran cerca de las seis, así que valvió al munda de la luz y se reunió can su vecina junta al garaje. Este le canduja al parque adyacente, y se limitó a jugar con su perra "Fido", tirando una vara que él recogía una y atra vez. Mike le ofreció un whisky, a la que Delbert respandió con tres buenos tragos, hecho lo cual, se despidió sin más y se fue. Dawson se percató de que se habían dejado en el césped la vara de juegos del perra, así que la cogió.

Arrestado en el mundo de la luz

De pronto se le vino a la cabeza el nombre que había visto en el reloj de su casa. John McKeegan. ¿No había vista ese nombre en algún otro sitia el día anterior? Sí en el cementerio. Y ahora tenía una pala. Y par la que ahora sabía, ese hombre debió ser el dueño de la casa. La utilizó para excavar en la tumba que llevaba ese nombre, situada al este del mausoleo. Allí encontró más papeles que cantenían valiosa infarmacián sobre la pesadilla en la que se hallaba inmersa.

Cuando se dirigía a casa para examinar las nuevas pistas, un policía lo esperaba y la arrestó por profanar tumbas. Dawson se en-

FLASHBACK

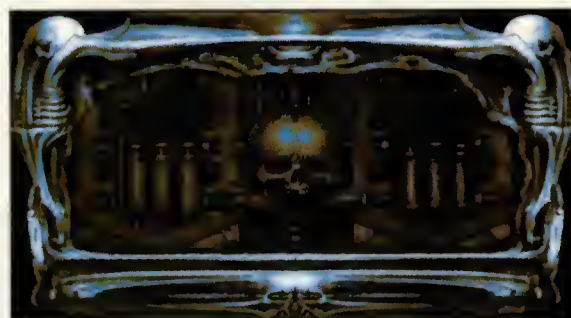
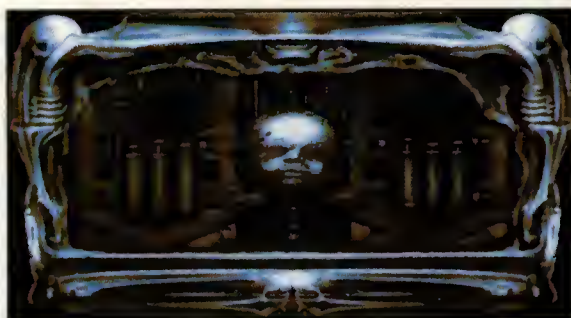
cantrá en la cárcel y, sabiendo que toda la que existe en el mundo de la luz se refleja en el mundo oscuro, decidía guardar debajo de la almohada del catre todo lo que en ella cupiera. Empezando por la harquilla, siguiendo por los guantes y terminando por las papeles. Pero revisando sus pertenencias encontró la tarjeta de visita de su vecina, el abogado Delbert. Cagió la taza de hojalata que había sobre el catre y galpeó las barras de su celda. Acudió un policía, al que le enseñó la tarjeta. Salía de la cárcel al instante. Buena, más que salir le obligaron a irse.

Se fue a casa. Tenía que dormir. Pero la pesadilla no se hizo esperar. Era la más extraña de cuantas había tenido. En ella se veía una siniestra maquinaria a la que se hallaba conectada la cabeza de un niño. De repente, la cabeza se transformó en la suya, para luego descomponerse hasta quedar sólo el cráneo. Su cráneo.

EL ÚLTIMO DÍA

La rutina de todas las mañanas. Los dolores de cabeza y las aspirinas calmantes, sin aliviar una buena ducha. Mike se dirigió a la camisería. El día anterior le había llamado la atención un objeto. La pistola. La robó y entró en el mundo oscuro. Cuando llegó al puente custodiado por "Dark Fido", arrojó la vara hacia el abismo. El perro biomecánico se lanzó a por ella, desapareciendo.

Atravesando el puente, entró en la comisaría alienígena, donde un impresionante agente-alien le arrestó por haberse llevado su pistola. Mike sabía que de haberla tenido, le hubiera hecho picadilla al momento. Como Dawson había supuesto, la celda era la misma en ambos mundos, así que recuperó sus pertenencias de debajo de la almohada y utilizó lo horquillo un par de veces para forzarlo cerrojo. Estaba en un largo posillo de la cárcel alienígena cuando una voz llamó su atención. Era Sörgo, prisionero del mundo oscuro desde hacía nueve años. El escritor se opió de él y le dio la horquilla. A cambio éste le obsequió con una cinta para el pelo, diciendo que con ello obtendría la invisibilidad. Pero sólo una vez.



En la última pesadilla, Mike Dawson se encuentra inmerso en una terrorífica maquinaria. Una excelente secuencia.

Mike Dawson fue a la biblioteca alienígena, descubriendo que estaba custodiada por un guardián Dreketh, al servicio de los antepasados. Utilizó la cinta del pelo para valerse invisible y así poder entrar. En su interior encontró una extraña máquina conectada a una gran pantalla, en el lugar en el que estaba Sue, en el mundo de la luz. Encendió la máquina y de la pantalla surgió un rostro, que a la vez le recordaba a la bibliotecaria y al cuadro del salón de la casa.

El rostro era el guardián de los pergaminos, el que le había hablado por medio del rodio, que le dio la suficiente información para corroborar los sospechosos que Mike tenía. Un Alien estaba implantado en su cerebro y que el mundo (los dos mundos) corrían peligro si no. Los antepasados despertaron y todo habría terminado. Le dio el escritor una mi-

croficha y, tras deseársela suerte, la imagen desapareció de la pantalla.

Las Últimas acciones

Aprovechando la invisibilidad que le quedaba, Dawson salió de la biblioteca oscura y cambió de mundo para dirigirse al mundo de la luz. En ella pudo ver el contenido de la microficha en el visor situada a la derecha de Sue. Contaba una curiosa noticia referente a la conveniente de esconder objetos de valor en el sótano de las casas.

Naturalmente se encaminó hacia la casa, no sin antes detenerse para comprar otra botella de whisky. Nada más entrar en la casa, oyó el teléfono. El nuevo mensaje decía: "recuerda, lo que ves en el espejo no es real: sólo el espejo en sí es real". Con la idea del espejo en la cabeza, Mike bajó hasta el sótano e inspeccionó el suelo. Una lata estaba suelta. La sacó, y tras mirar dentro, extrajo un manojo de llaves: las llaves del coche. Sin pensarlo, fue al garaje, vertió en whisky en el depósito del coche, y utilizando las llaves lo puso en marcha. Sabía que algo también se había puesto en marcha en el otro lado, y no había tiempo que perder.

Ya en el mundo oscuro, Dawson se encaminó a la fuente de energía alienígena, donde, bajo el cerebro biomecánico, había una nexa de energía. Intradió allí la lata con el agujero, que había encontrado en el sótano, y la recuperó de nueva para más caliente y rebasante de energía. Acto seguido, y sin perder un segundo, se metió en la nave espacial y movió la palanca de ignición, sin antes protegerse las manos con los guantes. La nave empezó a moverse y Dawson salió de ella para ver cómo se alejaba. Penetró por última vez en el mundo de la luz y salió a la calle para descubrir un último paquete. La pieza que faltaba: el mango de un hacha. Con él y la lata construyó un mortillo cuyo finalidad conocía muy bien. El espejo saltó en mil pedazos. El dolor de cabeza cesó. Y Dawson empezó a comprender que la pesadilla había finalizado. ●

Fco. Javier Rodríguez Martín

e s t o t i e n e t r u c o

ROCKETEER

Las aventuras del hombre-cohete fueron llevadas de las pantallas del cine a las de los Pcs por la misma compañía que realizó la película, la entrañable Disney. Si queréis visitar todos los escenarios de la versión informática, aquí tenéis los códigos:

1. Pilot
2. Shootout
3. Chase
4. Rescue
5. Banshees



ROGER RABBIT

Si queréis llegar a la fábrica de bromas sin tener que pasar por el bar, el mejor camino a seguir es el siguiente: apretad las teclas "control+pausa", al final de la primera carrera obtendréis la siguiente pregunta "¿terminar el trabajo por lotes (S/N)?"; decid que sí pulsando "s". Volveréis a empezar, pero al cabo de pocos segundos conduciendo, llegaréis a la fase de la fábrica.

IVÁN JUVILLA OLLÉ (BARCELONA)

STEALTH FIGHTER

Uno de los mayores problemas que plantea este excelente simulador de vuelo es que, lógicamente, el armamento del avión es limitado. Para paliar este "problemilla" nada mejor que darle a las teclas Alt y R a la vez, y en pleno vuelo, para que se cargue el doble de armamento.

VICTORIANO PELAEZ (MÁLAGA)

ITALIA 90

Si queréis mejorar el aceptable papel que tuvo la selección española en este mundial, sólo tendréis que hacer lo siguiente: tras lograr meterle un gol a un equipo poderoso pulsad "shift" y "h" a la vez y dejad transcurrir el tiempo del partido. Al final de éste, volved a pulsar "shift" y "h" simultáneamente y el partido habrá finalizado con el marcador a vuestro favor.

JUAN M. TORRES DIAZ (LAS PALMAS)



SPACE ACE II

Todos sabemos que lo peor de este juego es su dificultad y lo mejor es su asombrosa calidad gráfica. Por ello, nada mejor que teclear HURRYDEXTERO para ver el juego de principio a fin y disfrutar de una bella película de dibujos animados. No es lo mismo que jugarlo, pero es un buen modo de verlo lo que nos vamos a encontrar.

THE IMMORTAL

Sí, sí, mucho Immortal pero la verdad es que a tu personaje se lo cargan con una facilidad asombrosa. Menos mal que, por lo menos, tenéis las claves de acceso a los niveles:

- 2: CDDFF10006F70
- 3: OADDA21000E10
- 4: BFDFF31001EB0
- 5: 09DE443000EB0
- 6: 3B7FD53010E41
- 7: 6B10FB1010A41
- 8: E590D710178C1

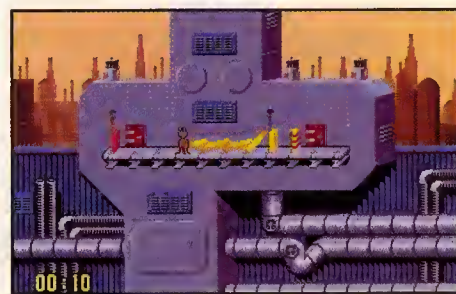
Para ver publicados en estas páginas vuestros propios trucos sólo tenéis que hacérmelos llegar enviando uno corto. Nuestra dirección es:

PCMANÍA
HOBBY PRESS S.A.
C/ Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Por favor no olvidéis destacoar en un lugar visible la onotación **SECCIÓN TRUCOS**.

PUSH-OVER

Para los que os quedastéis atascados en algún nivel de este simple pero difícil y adictivo programa, aquí tenéis las claves de algunos niveles que causarán muchos problemas a nuestra simpática hormiga:

60. 17470
61. 17982
62. 16958
63. 16510
64. 16511
65. 17023
66. 18047
67. 17535



Consultorio

AVENTURA GRAFICA INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

Una vez que ya he conseguido vaciar de agua las galerías superiores de las catacumbas de Venecia llega a un lugar en el que hay tres estatuas y una puerta ¿Qué tenga que hacer para que se abra?

CARLOS GONZÁLEZ MADROÑO
(MADRID)

Parece que lo primero incurrido de Indiano en nuestros PC's sigue dando problemillos. Aunque ahora estamos con la mente en Atlantis, haremos memoria por oCORDarnos de nuestras aventuras en la ciudad de los conules. Uno puerto de modero, tres estatuas... ¡oh, sí! yo nos oCORDamos que la solución por obrir lo dichoso puer-tecito lo encontramos en el libro del Griol del padre de Indy que recogimos, nudo más comen-zar, en la Universidad.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Cuando llega a la isla de los manas y, tras explarar la isla, encuentra a un mana, al que le day un platana. Se la came, pe-ra na me sigue ¿Tengo que dar-le algo más?

LUIS SEPULVEDA
(MÁLAGA)

La verdad es que ese mono es un outéntico trogón y no le bosto con un plótono, quiere muchos más. De momento, olvídate de él y continúa tu oventura. Tros un largo camino plogado de ob-stáculos llegorás hasta una polme-ro que, golpeado previamente

82 Pcmánia

por uno piedro que ontes debes de haber lonzado con un curio-so ortilugio que encontrorás en lo cimo de uno montoño, tiene o sus pies numerosos plotonos. Recógelos poro, después de escapar del poblodo coníbal, volver al islote en donde esté el mono. Si le das todos los pló-tonos que llevos encima, consegu-rás que te siga.

CRUISE FOR A CORPSE

Ya he hablado con Julia, can Daphne, can el barman y quiero registrar la habitación del sacer-date, pues sospecha que hay algún abjeta impartante en ella. Pera cada vez que lo intenta el sacerdate está en la habitación. ¿Se puede entrar en ella?

JULIO MERINO
(MADRID)

Un osesinoto, unos omistades peligrosos y un detective como tú paro solucionar lo muerte del Sr. Niklos. Por ahora, vos por el buen camino y ociertos al pen-sor que algo gordo hoy en lo hobitación del padre Fobioni. Podrás entrar en su comorote o los nueve menos diez, yo que en ese preciso instante él está en el comedor, con lo que tendrás tiempo suficiente como poro indogor y buscar pistas.

ARCADE TERMINATOR 2

Na cansiga pasar la séptima fase, en la que conduces la fur-goneta y te persigue el helicóp-tero ¿Cáma pueda acabar can él de una vez par todas?

SANTIAGO RODRIGUEZ
(BARCELONA)

Es fundamental que montengas el furgón policial en movimiento constantemente, evitando tom-bién chocor contro los coches, paro que osí Soroh puedo dis-parar al helicóptero, sin que lo olconcen los disporos del T-1000. No lo destruiré, pero con-seguiré que deje de disporar por unos preciosos segundos que os permitirón llegor hasta un puente que cruzoréis por debajo, mientras que el helicóp-tero se estrelloró contro él.

ESTRATEGIA DUNE

Ya he puesta en marcha la ex-tracción de especia y reciba un mensaje del emperadar pidién-dame un cargamenta de espe-cia inferior a la cantidad que tenga almacenada. Cama na se cáma utilizar la máquina de la

sala de comunicaciones para hacer el envía, a las pocos días llegan las trapas del empera-dar. Mi pregunta es ¿qué hay que hacer para enviar el precia-da cargamenta?

LUIS MANUEL CLIMENT
(LA CORUÑA)

Si yo hos recibido el mensoje del emperador en el que te exige en ese mismo día un cor-gomento de especio y tienes lo suficiente cantidad olmocenodo como poro cumplirlo, lo primero que tienes que hocer es ir al palacio y hoblor con Duncon, que te preguntoró si deseas enviar el corgomento que te pide el emperador. Dile que sí y pídele que te ocompañe o lo solo de comunicaciones.

Nodo más llegor, observarás cómo se reolizo el envío, con lo que evitorás lo fotol visito de los tropos del emperador.

ROL THE IMMORTAL

Cuanda estoy en la habitación situada al narte me encuentra a un mercader que me ofrece un valiaso aceite, pera no tenga di-nera suficiente para pagarla ¿Tenga que matarla y llevarme el aceite?

MARIA CASTILLEJO
(SANTANDER)

Para obtener respuesta a vuestras dudas na tenéis más que remitirnas una carta a la siguiente dirección:

**PCMANÍA
SECCIÓN CONSULTORIO
HOBBY PRESS S.A.
C/ De los Ciruelas nº 4
San Sebastián de las Reyes. 28700 Madrid**

Para agilizar la publicación de las respuestas es impartante que indiquéis en el sobre sección «CONSULTORIO», especificando además el TIPO DE PROGRAMA -simulador, aventura gráfica, rol a arcade- acerca del que realizáis la consulta.



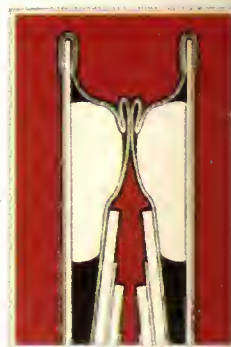
Es vital conseguir el oceite, pues al oplicorlo o los botos evi-toremos el contacto de los criotur-os del fongo. Solamente tene-mos sesento monedas de oro y nos pide ochento, pero, como buen mercoder, si regoteamos el precio con habilidad durante algún tiempo, conseguiremos que nos los venda por los sesen-ta monedas que tenemos.

Recibe **pcmanía** cómodamente en casa todos los meses y consigue este práctico regalo para guardar tus discos



El Disk Book TM que te ofrecemos como regalo de suscripción tiene una capacidad de hasta 32 discos de 3 1/2"

- Excelente acabado.
- Fabricado en nylon Cordura reforzado, resistente a manchas y electricidad estática.
- Su sistema de almohadillado superior evita la entrada de polvo.
- Cierre con tira de velcro.
- Fabricado en Estados Unidos.



Si quieres suscribirte a PCMANÍA por un año y recibir la revista en casa junto con este útil obsequio, no tienes más que enviarnos el cupón que aparece a la derecha de esta página debidamente cumplimentado, o llamar por teléfono de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30h a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

pcmanía

Todo un mundo. A tu alcance.

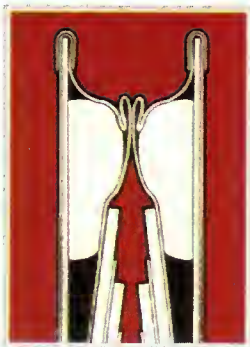


Oferta válida hasta fin de existencias o publicación de oferta de suscripción sustitutiva

cómodamente en casa sigue este práctico regalo de tus discos

El Disk Book TM que te ofrecemos como regalo de suscripción tiene una capacidad de hasta 32 discos de 3 1/2"

- Excelente acabado.
- Fabricado en nylon Cordura reforzado, resistente a manchas y electricidad estática.
- Su sistema de almohadillado superior evita la entrada de polvo.
- Cierre con tira de velcro.
- Fabricado en Estados Unidos.



Oferta válida hasta fin de existencias o publicación de oferta de suscripción sustitutiva



HOBBY PRESS, S.A.
Apartado n.º 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

Respuesta Comercial
Autorización n.º 7427
B.O.C. y T. n.º 81
de 29 de agosto de 1986

No
necesita
sello. A
franquear
en destino



HOBBY PRESS, S.A.
Apartado n.º 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

Respuesta Comercial
Autorización n.º 7427
B.O.C. y T. n.º 81
de 29 de agosto de 1986

No
necesita
sello. A
franquear
en destino

Recibe **pcmanía** todos los meses y consi
para guarda



Si quieres suscribirte a PCMANÍA por un año y recibir la revista en casa junto con este útil obsequio, no tienes más que enviarnos el cupón que aparece a la derecha de esta página debidamente cumplimentado, o llamar por teléfono de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30h a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

pcmanía
Todo un mundo. A tu alcance.

PC 3 Recibe **pcmanía** en casa

Deseo suscribirme a la revista **Pcmanía** durante un año (12 números) al precio de 7.800 pesetas, lo que me da derecho a recibir gratuitamente la carpeta portadiscos 3 1/2" "DISK BOOK". (Oferta válida sólo para España y hasta la aparición de otra oferta de suscripción).

Nombre _____ Fecha Nacimiento _____
Apellidos: _____
Domicilio: _____
Localidad _____ C.P(*) _____
Provincia: _____ Tel: _____

(*) Es importante que no olvide el código postal.

FORMA DE PAGO:

- ☐ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.
☐ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.
Suscripción **Pcmanía**. Giro N° _____
Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.
(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)
☐ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)
☐ Tarjeta de Crédito N° _____
☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ AMERICAN EXPRESS
Nombre del Titular (si es distinto) _____
Fecha caducidad de la Tarjeta: _____

SUSCRIPTORES DE CANARIAS:

- ☐ Correo ordinario.
☐ Correo aéreo. (Recargo de 750 Pesetas)
(Si no se indica nada, se enviará por correo ordinario)
Fecha y Firma _____

PC 3 Pide tus números atrasados de **pcmanía**

Deseo recibir al precio de 650 pesetas los siguientes números de **Pcmanía**:

Nombre _____ Fecha Nacimiento _____
Apellidos: _____
Domicilio: _____
Localidad _____ C.P(*) _____
Provincia: _____ Tel: _____

(*) Es importante que no olvide el código postal.

FORMA DE PAGO:

- ☐ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.
☐ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.
Números Atrasados **Pcmanía**. Giro N° _____
Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.
(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)
☐ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)
☐ Tarjeta de Crédito N° _____
☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ AMERICAN EXPRESS
Nombre del Titular (si es distinto) _____
Fecha caducidad de la Tarjeta: _____

LECTORES DE CANARIAS:

- ☐ Correo ordinario.
☐ Correo aéreo. (Recargo de 750 Pesetas)
(Si no se indica nada, se enviará por correo ordinario)
Fecha y Firma _____

DISPONIBLE EN SPECTRUM, AMSTRAD, PC Y AMIGA

NIGEL MANSSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



¿Quieres experimentar la emoción de conducir un coche de Fórmula 1? En este juego, basado en la temporada de Grand Prix 1992 podrás competir contra otros pilotos en más de 16 circuitos.

Consigue tu máxima puntuación en las carreras individuales y ve tu nombre aparecer en el tablero de campeones cuando la temporada acabe.

¿Podrás emular a Nigel Mansell y ser campeón del mundo?



El fracaso no proporciona nada mientras que el éxito te dará honores Imperiales. Enrólate en los Marines del Espacio y entra en la más cruda batalla que la humanidad haya conocido. Naves espaciales abandonadas e infestadas con una multitud de criaturas malignas de los Reinos de Chaos están alejándose del Warp. A bordo de estas silenciosas naves, los marines del espacio lucharán para salvar la especie humana. Solamente los más valientes regresarán del combate contra las hordas de Chaos y la más potente máquina de guerra Dreadnought. ¿Serás tú uno de ellos?



LA
PIRATERIA
ES DELITO



SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL.: 458 16 58

BM AMIGA
10 PLUS COMPATIBLE

DISPONIBLE EN PC.